

Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

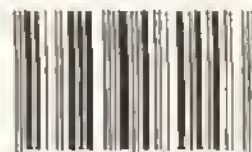
Nr. 35.

V. évfolyam • 1993/5.

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1993

Ára: 99,- Ft



9 770866 080003

**ART OF CHINA
SCENARIO**



AIRBORNE RANGER



**MANCHESTER UNITED
KILLED UNTIL DEAD**



BETWEEN THE PROPHECY

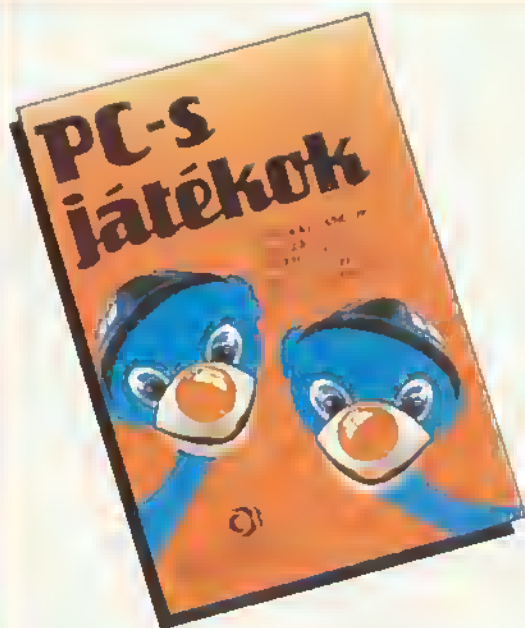


DOG FIGHT

MIGHT & MAGIC IV.

JÚLIUS VÉGÉN MEGJELENIK A
COV NYÁRI DUPLA KÜLÖNSZÁM





Meghosszabbítottuk akciónkat!
Ha július végéig megrendeled
a PC-s játékok c. könyvet,
kb. 200,- Ft-ot megspórolsz!

Most csak: **299,- Ft**

A tartalomról: Hasznos alapozás kezdő PC játékos számára / PC-s első-segély, mintegy 40 játékhoz / A PC-s játékok fejlődéstörténete / Larry I. / Larry II. / Larry III. / Larry V. / Police Quest I. / Police Quest II. / Police Quest III. / Space Quest I. / Space Quest II. / Space Quest III. / Space Quest IV. / King's Quest I. / King's Quest II. / King's Quest III. / King's Quest IV. / King's Quest V. / Breach 2. / Rules of Engagement / Civilization / Sim Ant / Sim Earth / Spellcasting 101 / Spellcasting 201. / Wing Commander 2.

A könyv terjedelme: 220 oldal

Megvásárolható: **COMPUTERBOOKS Kft., Budapest,**
XII. Tartsay V.u. 12. Tel.: 1751-564, FAX: 1753-591

Megrendelhető: **COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519**

Az 1991. és 1992. Évkönyv egyidejű megrendelése esetén
100,- Ft kedvezmény!

...**még**
kapható!

Ára: 398,- Ft

Csak úgy ömlesztve, hogy mire számíthattok:

A nagyok, mert mi még mindig szösztyárok vagyunk. BATTLETECH / BATTLE COMMAND / ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK / ELVIRA II. - THE JAWS OF CERBERUS / HEART OF CHINA / MIXED UP FAIRY TALES / PIRATES! (egy kis kiegészítés) / POOLS OF DARKNESS / ROCKSTAR ATE MY HAMSTER / ULTIMA UNDERWORLD; A kicsik (mert mi hagyjuk az olvasókat is szóhoz jutni): ABC Monday Football / Apollo 18 Mission / Basket Manager / Bill & Ted's Excellent Adventure / BraveStarr / Bushbuck / Cadaver 2. — The Payoff / Creatures 2. — Torture Trouble / Crystals of Arborea / Demon's Kiss / Dirty / Eskimo Games / Eternal Dagger / Face Off Hockey / Frigyláda / Godfather / Great Courts / The Great Giana Sisters / Hollywood Poker Pro / Jal Alai / John Barnes European Football / King's Bounty — IV. szint: SAHARIA / Mega-Lo-Mania / Miami Ice / Postman Pat / Secret of Monkey Island I. (kiegészítés) / Oil Imperium / PP. Hammer / Stump In Secret Mission; **PLUS/4 SAROK:** Creatures / Drol / Hajótörött / The King's Testament / Királylány / POKE-ok, tippek / Digital System / Future Composer / Psychadelia / Turbo Assembler V6.0 / Plus/4 programozástechnika; **ELSŐSEGÉLY:** kb. 10 oldal és a szemünk józont, mire beporyogtunk! **DEMOLOGIA:** rövid áttekintés az elmúlt év legjobb demóiról; **PROGRAMOZÁSTECHNIKA:** Kalandjátékok írása (C64) / Intro modul elkészítése (Amiga); **BUVÓS CARTRIDGE-EK:** Atomic Power (C64) / Action Replay Mk V-VII. (C64) / Action Replay Mk III. (Amiga); **FELHASZNALÓI PROGRAMOK:** Autodesk Animator (PC) / Create with Garfield (C64) / Cygnus ED Professional Editor V2.0/Cygnus (Amiga) / Dveldim V1.0 (C64) / Demo Maker - Warriors of Darkness (C64) / Giga CAD (C64) / Intro Maker - Warriors of Darkness (C64) / Magic Monitor V1.0 (C64) / 3D Message Maker/Masters Design Group (C64) / Pro Tracker (kiegészítés) (Amiga) / Rockmonitor - Soundmonitor (C64) / Scribble V2.10 (Amiga) / SMON C00001 (C64) / Sprite + Graphic BASIC (C64)



Commodore Világ

V.évfolyam, 1993/5.szám

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft

Felolós kiadó: Flucz Lajos

Felolóllén szerkesztő: CoVboy

Borítoterv: T. Mihás

Készítettek: 175 + CoVboy

Belső grafika: Müller Mihály

Munkatársak: Bala Gergely

Bors Gábor

Dobor Andras

Homok Péter (HaPi)

Jambor Árpád

Sweet Little 16 Group

Werner Zsolt (DADA)

Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímre! Bankcímre jött a címlet feljött el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csak a rendelés utasítást. Egyébként vagy egyéb papírszál, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell belüli a "pénzösszeg címzettje" rovatba.

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117

(A csekk közepén szelvényesek haloldala-ára legyetek szerkesztve mindig ráírni COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41653 7 - és azt, hogy a pénzt mire adod fel)

Térjessz:

A HIRKER (Hírlap-terjesztési Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapterjesztő szakszervezetben és pályaudvarokban, valamint kapható a következő üzletekben és orvostelepekben:

ACOMP Kft., Bp., XIV. Albert Vez. u. 17.

ANUBIS Kft., Bp., XIII. Duna u. 5.

Kelenföld Kft. (SZAMALK) Könyvesboltja, Bp. XI. Szekessy Á. u. 68.

Műszaki Könyvtárház, Budapest VI. László Ferenc utca 9.

MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széchenyi u. 21.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 2.

CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25.

PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapo u. 15.

BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Rákóczi u. 2.

AXIS Kft., Baja, Széchenyi u. 2.

TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.

RAMORG GM, Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41.

ISSN 0858-0808 — Patria Nyomda Rt.

Felolós vezető: Bors Gábor

A CoV nyári különszáma

a július 19-én

kezdődő heten, míg a CoV

következő (36.) száma

a szeptember 13-án

kezdődő heten jelenik meg

Épp ez jutott eszünkbe 2

NEWS (64, Amiga, PC) 3

ART OF CHINA (64) 5

MANCHESTER UNITED (64, Amiga, PC) 6

SCENARIO (64) 7

AIRBORNE RANGER (64, Amiga) 9

KILLED UNTIL DEAD (64, Amiga) 11

DOGFIGHT (Amiga, PC) 14

MIGHT & MAGIC IV. ([Amiga], PC) 16

Games Center (64, Amiga, PC) melléklet

WEEN (Amiga, PC) 21

Tökös Máté 24

Nightbreed (64)

Turbo Charge (64, Amiga)

Tusker (64)

ADVENTOUR 25

Hillstar (64, Amiga)

Plus/4 sarok 26

(Mindentele, Savage Island, Laser Squad I-II, East Calling West 2.)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA 28

Elsősegély 29

Olvasói hirdetések 30

PC-Info 32

CoVboy Posta 35

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Antal Zsolt, Sopron

Belán Károly, Kiskunhalas

Birkás László, Bonyhád

Bodnár János, Debrecen

Ganyecz István, Békéscsaba

Gáspár Zsombor, Veszprem

Kovács Andras, Kóny

Szűcs István, Budapest

Szuha János, Debrecen

Tarba János, Budapest

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Asztalos István, Pilisvörösvár

Erdei Viktor, Szekszárd

Féich Krisztián, Budapest XX.

Fodor Tamás, Ceglédbercel

Ilyas Tibor, Győr

Kiss Sándor, Bicske

Marosi Józsefné, Esztergom

Turbucz Béla, Budapest XIX.

Zetter Ádám, Miskolc

Zöld Péter, Budapest XII.

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el

A CoV 33-ban közölt rejtvenyre helyes megoldást beküldők között 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Barna György, Miskolc

Ersek József, Felsőhájas

Fenyvesi László, Pusztaszabolcs

Rakonczai Anita, Vác

Szabó Péter, Polgár

Épp ez jutott eszünkbe...

A nyári szünetről

Nem lesz nyári szünet, mármint a CoV háza-táján. Sokat gondolkodtunk azon, mit kezdjünk azzal a rengeteg leírással, amit az utóbbi időben küldtetek be, hiszen a Tókós-Mákos rovatba a töredéke sem fér be. Gondolkodtunk azon is, legyen-e CoV 1/2 utánnyomás, ahogy azt kb. 1 éve meghírdettük, am egy kis példányszámú utánnyomás aránytalanul nagy előállítási költséggel jár. Ezt a két dolgot betettük egy turmixgépbe, jól összekevertük, és máris megszületett az eredmény, egy különszám, amit július végén fogunk megjelentetni. Hát nem nagyszerű, így nyáron sem fogtok unatkozni, és mi is elmehetünk egy picit pihenni, szóval mindenki jól jár. A 64 oldalas különszámban megpróbáljuk úgy 40-50 játék

leírását betelepíteni, ahogy sikerül. Miután sokan hiányolják a szimulátor leírásokat, így a sok-sok játékleírás mellett lesz egy külön szimulátor gyűjtemény is. Lesz egy összeállítás az újabb fociprogramokról, valamint csokorba szedjük azokat az információkat, amelyeket egy-egy — már CoV-ban megjelent — játékleíráshoz kiegészítésként küldtetek.

A 64 oldalon túl elhelyezünk egy plusz mellékletet is, amely rövidített formában fogja tartalmazni a Commodore Világ 1/2 értékesebb információit.

És mindez elérhető csak 200,- Ft-ért. Ezen sorok írásakor még nincs megállapodás a terjesztés ügyében, így a legbiztosabban úgy juthatsz hozzá, ha előfizeted. Végül is miért pont a különszám hiányozna a gyűjteményedből?

A NEWS-ról

Az elmúlt számunkban vatahogy lemaradtak a papírról a nyilak, így mindenki teljesen free alapon totózgathatta ki, melyik

kép melyik infohoz tartozik. Elnézést kérünk, ezután jobban odafigyelünk.

A játékleírásokról

Vátozatlannul nagy a morgás a C64 felhasználók részéről, ha ez így halad, lassan ők is kisebbség lesznek, mint a Plus-sok. Erről szó sincsen, csak — mint azt már említettük — annyira gyér az új programok választéka, hogy ebben az ügyben mi is nehéz helyzetben vagyunk. Ezen a dolgon persze mindenképpen változtatni kívánunk, rengeteg még a

program, ami régebbi kezezésű, mégis sokan kérik a leírásait. Így van ez a mostani számunkban is. A 10-15 oldalas leírások pedig valóban nem valók az újságba, ezentúl az ilyen hosszabb lélegzetű játékleírásokat félretesszük jobb időkre (pl. Evkönyv), vagy folytatásokban közöljük, s akkor sok egyébre is marad hely.

Az egyéb fejezetekről

A programozástechnikai és egyéb szakmai vonatkozású cikkek iránt ugyancsak megnőtt az igény, talán az lehet az oka, hogy már elég régen volt programozástechnika az újságban. Nos, ezen is változtatunk, C64-re a továbbiakban rendszeresen lesz programozástechnikai rész, sőt PC-re is indítottunk egy PC-Info rovatot, már annyira kinőtte magát a Hangkártyacsata! Hogy miért nincs Amigára felhasználói rész? Valahogy erre nem jelentkezett igény. Elsősegély is lesz rendsze-

resen minden számban a továbbiakban. Az Adventour és Tókósmákos rovatok is futnak, terjedelmük változó, és a nagyobb leírások függvényében lesznek vagy hosszabbak, vagy rövidebbek. A Plus/4 sarkot nem tervezzük 10 oldalra emelni, a Plus témaiban érkező levelek száma is folyamatosan csökken, de pillanatnyilag megszüntetni sem kívánjuk a rovatot! A CoVboy Posta is csak kivételesen most dupla terjedelmű, mert jön a nyár, legyen mit olvasni.

A rejtvényről

A múlt havi nyomdahiba kicsit durva volt. Véleményeitek szerint a rejtvény tartalmán is változtatni kellene, mivel egy-egy játéktípus csak egy konkrét géptípushoz kapcsolódik, így akinek nem olyan gépe van, az hátrányos helyzetbe kerül.

Nos, mi nyitottak vagyunk, és szívesen fogadunk mindenféle javaslatot a keresztrejtvény kivételével. Szóval, ha a rejtvény átalakítására van valami jópofa ötletetek, azt nyugodtan írjátok meg!

Az 1993-as Evkönyvről

Lesz! Hogy mikor? Azt még mi sem tudjuk, de még az idén. Számításaink szerint már elég jól bejártodott ez a Mikulás környéki megjelenés, véleményünk szerint előbb sem-

miképpen nem lesz. Arról pedig még korai lenne beszélni, hogy mi lesz benne. A türelem az nagy úr kérem, előbb-utóbb CoV Evkönyvet terem!

A hónap TOP listái:

C64

Examination
Art of China
Wrath of Demon
Star Commander
Pirates!
Inherits o.t. Throne
Cool World
Int. Truck Racing
Fly Harder
Elvira II.

Amiga

Ween
Monkey Island 2.
B17 Flying Fortress
Chuck Rock II.
Legends of Valour
A-Train
Civilization
Star Trek
Indy IV. Adv.
Trolls

PC

Might & Magic IV.
Strike Commander
Spelljammer
Freddy Pharkas...
Xenobots
Eye of the Beholder 3.
Stunt Island
Ultima Underworld II.
Dune 2.
Unlimited Adventures

Plus/4

Laser Squad 1/2
Dizzy III.
Castle Master
Extasy
Way Out
Heroic
Fancy World
Puzznic
Cloud Kingdoms
3D Pool

NEWS

A Westwood Studios vezetőségének nagyon piszkálhatta a csórot, hogy az *Eya of Beholder* sorozat lépten nyomon a dobogó élvonalára felér. Most úgy gondolték lenni kéne velemit azért, hogy az a EOB egyedulalom végre megtörjön azan a téren. Hamarosan kiadják a *Lands of Lore: The Throne of Chaos* c. programjukat, mely, ha minden igaz túl fogja szárnyalni az EOB sikereit. Hmmm? Majd meglássuk!

— 64 —

Vannak olyan játékok, melyeket nehéz megszeretni, azután még nehezebb — néha lehetetlen — abbahagyni. Ugy gondoljuk, hogy a *Bard's Tale* rajongók tudnának erről mesélni. Most őket kényeztetni a *KINGSOFT*. A *The Examination* című proggyban a karakter-generálástól a varázslatokig, a bekalandozandó nagy területektől a mesebeli figurákig minden benne van, ami csak egy „vérbeli” RPG-hez kell. Feltétlenül szerezd be!

— 64 —

Milyen játékot is adna ki az *Adventure Soft*, ha nem kalandot, erre még nem igazán találtuk meg a választ, de nem is kerestük, mert megint egy kaland pottyant ki a kermeik, bocsánat KARMA-ik közül. A *Simon the Sorcerer* egy humoros hangvételű kalandjáték, melyben sárkányokkal kell megvívunk, szörnyekkel kell csatáznunk, a eközben szőtszakadunk a röhögéstől, olyan jó poénokat illesztettek be a játék menetébe (Csak nem a „majomzsigetről” lopták? — CoVboy).

— PC —

Ha azt mondjuk SS!, ... ismerős a mondat kezdete? Na igen, ezúttal sem maradunk SS! játék nélkül. A szerepjátékok mániáját hamarosan felszabadíthatnak néhány tucat HD-s lemezt, gyűjtöknék az *UNLIMITED ADVENTURES* összes byte-ját. Az SS! is fejlődött, azúttal a 2D és 3D dungeon perspektívák kombinálása, új szőnyalakkal megajánlása, izgató betétgrafikák teszik igazán élvezetessé a játékot, mely dungeon-jainak feltérképezése nagy valószínűséggel nem semmi munka lesz. Kéi, hogy egyes helyszíneknek nagyon M&M 4 szaga van...

AKCIÓ

— 64, A —

Mit laszunk, ha egy gonosz démon alrabolja menyasszonyunkat? Ahelyett, hogy holtat adnánk az égnek, alkalmazzuk a következőket: szerezzünk egy kerdőt, pattanjunk fel legjobb lovunkra, gyűjtöknék minél több élet- és varázserőt, mészároljuk le az összes utunkba kerülő szmórtól, dwarfot és törpedemont, majd útközünk meg a főgonosszal, és mentjük meg a szegény lánykát, hogy végre egymáséi lehessünk. Bár a *Wrath of Demon* alapötönetét Amiga-re rég elkészült, nem lehetett könnyű dolga a *READYSOFT*-nak, mihe hetvannágyosította a programot, hiszen a Zzap már '91 júliusában bohelangozta a játék megjelenését. Remek munkájukat dicséi, hogy az egyes jelenetek kivitelezése a legendás *Shadow of the Beast*-et is megközelíti, sőt... Mindenképpen érdemes kipróbálni!

— 64 —

Valószínűleg a vietkongok által méltán rettegett amerikai nehézbombázó — a B52-es ihlette meg a *CODE MASTERS* csapatot, amikor létrehozták a *BEE 52* című programot. Hogy ez nem a szimulátorok közt szerepel, annak az a prózal oka, hogy *Bee 52* egy rendkívül szimpatikus máhecske, aki csak a mi segítségünkkel tudja összegyűjteni megfelelő mennyiségű virágperát, természetesen kikerülve, vagy DDD-vel ártalmatlanná téve a rá losó gonosz loverokat.

— 64 —

Ha a testvéred végre befejezte a CoV 1-34 böngészését, vagy megléteget a cimberád, feltétlenül mutasd meg neki a *Bolo* című játékot. Ahhoz képest, hogy a *FIRST BLOOD* csapatról még nem sokat hallottunk, egész tisztességes kétszemélyes harcokcsis lövöldözést hoztak össze. Az a jó az egészben, hogy a viszonylag nagy játéktérületen egész sokáig vadászhatunk egymásra, jobb helyeken egy dobozos sör jár a „győző”-nek.

— 64 —

Az *Invaders* nevű egykori pénznyelő játék-gép ötletét már lavaly (vagy lavelyelőtt) fölhasználták a *Super Space Invaders*-hoz. Ugyan-ehhez az ötlethez folyamodott az *X-AMPLE ARCH*, a *Megastarforce* kivitelezésekor, a grafike színvonalán viszont lényegesen javítottak. Így a shoot'em up rajongók már kifejezetten szöb legegnek a lövöldözésnek, feltéve, ha bírja a joy-uk.

— 64, A —

A hónap egyik legnagyobb dobása a *GENESIS SOFTWARE* névéhez fűződik. A *Nobby the Aardvark* néhány hete még csak demo szinten létezett, mára azonban elérte a 100 %-os állapotot, és mondhatjuk kifejezetten olményt nyújt a program kivitelezése, nem beszélve a játszhatóságáról, amely nem utolsó szempont. A mászkálós ügyességi programok között szerintünk simán verli akár a *Tek-t*, akár a *Chuck Rock*-ot, pedig azok sem voltak rosszak. Külön szeretnénk felhívni a figyelmet a rajzfilm-szerű bevezetése, melyet nem érdemes a tűzgombbal megszakítani.

— A, PC —

Tarminátor hívók ligyelam!!! Jön a *Terminator 2020* a *Bethesda Software* jóvoltából. Célnk természetesen a terep megtisztítása *Terminator* barátunkkal. Hogy mégis miért említjük meg a játékot? Nos a digitális anímációk igen szépek, sőt új karaktert is generálhatunk!

— 64, A, PC —

Mivel az OCEAN SOFTWARE hónapok óta nem hallatott magáról, várható volt, hogy újabb nagy dobásra készülnek. Nos, biztosak vagyunk abban, hogy a *Sleepwalker*-rel elérik céljukat. Azonkívül, hogy a programot toletűzdtették jónéhány eredeti és igen csak szórakoztató alammal, a spríte-ok kiválasztása és animációja még a rendkívül népszerű (persze szintén OCEAN-os) *Hudson Hawk*-ét is túlszárnyalja. Biztos, hogy ez az ügyességi játék az elkövetkező hónapok egyik legnagyobb slágere lesz.

— A, PC —

A *Chuck Rock II.* nem is olyan rég még újdonságnak számított a CORE csapattól. Azóta kihozták a piacra a *Darkmere*-t is, melyről a CoV 29/30 NEWS-ban már szóltunk. Június idusa pedig egy újabb játékot szült meg CORE-éknál. A *BLASTAR* c. piti-puff alkotásban egy atattunk hőmpölygő, hullámzó bolygófalszín felett RAP-ülve kell pusztítanunk az ólálkodó (z)űrhajókat. SHIT.

SZIMULÁTOR, SPORT

— 64, A —

Hiába, a *Kick off 2.* és az *I Play 3D Soccer* óta nem nagyon érdemes fociszimulációt gyártani, maradtak inkább a manager-programok. Ennek a sornak egy újabb tagja a *Jimmy's Super League*. Maga az anyag nem nagy durranás, az alkotó szellemcsapat (*The Ghost*) nem képrázlat el újdonságokkal, sőt *Jimmy*-ből is csak *Handrix*-et és *Page*-t ismerjük, de aki kedveli a műfajt, annak a gyűjteményébe ez is befér.

— 64, A —

Ha 2-3 hónapja az *Int.3D Tennis* nem aratott volna le minden bebört az összes teniszprogram elől, akkor sem hisszük, hogy sok dicséretre számíthatna az *IDEA* a *Smash* című stuffjéért. Mintha a programozó, — főleg a grafikus — sokkal több gondot fordított volna a háttér és a spríte-ok megalkotására, mint magára a játszhatóságra. Így aztán egy szép kivétel, nagyokat „lengő” hétért előtt két ügyetlen mozgású bajnokjelölt püföli 2D-ben a jobb sorsra érdemes labdát.

— PC —

A CoV 22-ban — kb. másfél éve — már beharangoztuk egy mega-hípat-szuper-glga-terra... repülőgépszimulátor megjelenését. Ami kétségtelenül az csak jó lehet, mert a *STRIKE COMMANDER* csak most jelent meg (persze csak PC-re, mert az Amigások még mindig a töhőnyhevedereiket keresgetik). Az *Origin* alatt működő *Chris Roberts* bátyó feltételezően nem akarta, hogy olyan „bug”-osan startoljon a játék, mint ahogy az a *Wing Commander* esetében ittan-ottan becsusszant. A SC valóban tókéletes, bár egy picit meghízott, kell vagy 40 Mega szabad hely, 4 MB RAM, és persze 386-os gép. Szép volt *Chris*!

STRATÉGIA

— A, PC —

A *Software 2000* véleménye szerint a jéghekl akár 2000 sportja is lehet, na persze a bibliai végnek ehhez tűz helyett mondjuk jeget hőno hoznia. Hogy az *ISHOCKEY MANAGER*-t mégis itt említjük meg, és nem a szimulátorok között, annak az az oka, hogy a játék előnyben részesíti a stratégiát, melyre szükségünk is lesz, ha csapatunkat győzelemre szeretnénk vinni. A grafika talán nem felel meg 1993 elvárásainak, mindezt azonban kárpótolja az izgalmas menedzselés. Aki nek tetszett a *Bundesliga Manager Professional*, ebben a programban sem fog csalódni!

LOGIKAI, EGYÉB

— 64 —

VERLAG-ék úgy látszik továbbra is a logikai játékokban akarnak nagyot alakítani. Lehet, hogy ez éppen a *CIRCUIT* című progival sikerül nekik. A feladat lényege, hogy az elektromosságot a kijelölt irányba terelve meghatározott helyére juttassuk. Ahhoz, hogy a játék valószínűbb legyen, az áram közel valódi sebességével mozog, úgy, hogy nem ért kicserélni felpörgelni lassuló agyunkat.

— 64 —

Nem télenkedik hazánk népszerű csapata az *OTHIS Software* sem. Augusztusra megjelenik a *TRANS LOGIC GAME*. A gép által megadott alakzatokat kell kiraknunk a golyók segítségével. A golyókat a joystick+tűz segítségével tologathatjuk. Ha kész az alakzat, a speciális segítségével mehatunk tovább. A demo alapján jó kis játéknak tűnik, kíváncsian várjuk a 100 %-os verziót!



Public Domain (nem copyright-os) Amiga software-ek (demok, slideshow-k, music diskek, lemezek újságok, videodemok (I)) a legnagyobb választékból megrendelhetők:

SCOOPLEX

1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

Lemezes tájékoztatónkhoz szükaéges: 1db. 3.5" lemez és egy felbélyegzett válasszoríték.

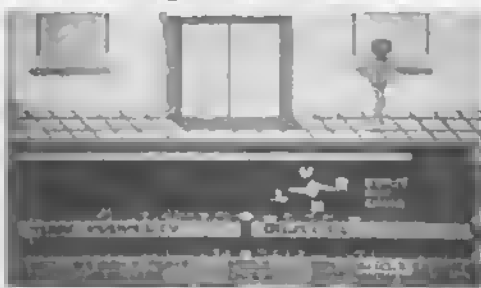
Commodore Gyors szervíz • Budapest, 175-10-24

XT/AT tápegység javítása és videoszervizelés is!

ART OF CHINA



CoVboy a minap beordít a HQ ajtaján: Hallottátok, hogy megjelent 64-re a 'H'art ov csájne? Oszintén szólva igen maglappódtunk, de rögvast kutakodni kezdünk a HOT stuffok között, miközben egyre világosabbá vált a fellemerés, CoVboy már vagy 2 éve nem pucolta meg a fülét, de úgy látezik mi sem, Innen a lábraérés. No da, he már alókerült az Art of China, gondoltuk magnézzuk közelebből...



A program 1991-ben készült (bor van benne egy '92-es keltözés is...). Eredetileg német nyelvű volt, de a RED SECTOR csapat lefordította angolra (Hm, nem igazán tökéletesen...). Az alkotók mindent elkövettek, hogy egy Zak McKracken-hez hasonló játékokat hozzanak össze, de az többé-kövésbé sikerült is nekik.

Némi töltögetés után megcsodálhatjuk (?) az intro-t, amelyből kiderül, hogy hőseink szüleit balasata után egy csendes kisvárosban öhajtanak letelepedni, ahol azonban egy városközú bendo uralkodik blabla-bla, a lényeg az, hogy végül csak egy hőszünk marad, aki megesküszik, hogy bosszút áll (Azt mondta a hősa, hogy

nam maradt egy ósa [so] — CoVboy). E drámai kezdés után következnek maga a játékok.

Az Irányítás egy monüből történik. A tárgyekra való hivatkozást két „ablak” segíti: az egyik a jelenleg nálunk lévő tárgyekat tartalmazza, a másik a helyszin tárgyait (joy bal/jobbs: váltás a két ablak között, fel/le: tárgy kiválasztása). Az igák:

- Teka: Egy tárgy felvételo;
- Read: Valami megvizsgálása;
- Fight: Harc (nem csak azomóly allent);
- Pull: Valamifyon objektum meghúszása;
- On: Egy szerkezet (pl. számítógép) bekapcsolása;
- Walk: Mozgás. Kiválasztása után mozdítuk a joy-l a kívánt irányba (az „iránytű” is megjelenik), majd tüzgomb, és már megyünk is;
- Load: Kimentett állás betöltése;
- Give: Egy tárgy átadása a jelenlevő személynek;
- Talk: Megpróbálhatunk kommunikálni az általunk kijelölt azomólyel;
- Use: Használ. Mindig két tárgy kijelölését várja, mindogy, melyik aplekből;
- Open: Egy objektum kinyitása;
- Off: Az ON allentéto, valami kikapcsolása;
- Buy: Vásárlás;
- Save: Állás elmentése;

A játéok egykori testvérünk szobájában kezdődik. Körül lehet nézni, érdekes hely, de inkább vagyuk fel a következő tárgyakat: BATTERY, PAPER WEIGHT, DISK, BANKNOTE, majd távozzunk (WALK R). Ezután kisebb gyalogtúra következik: 3-azor WALK L. Előhvaagathatjuk a felirato-

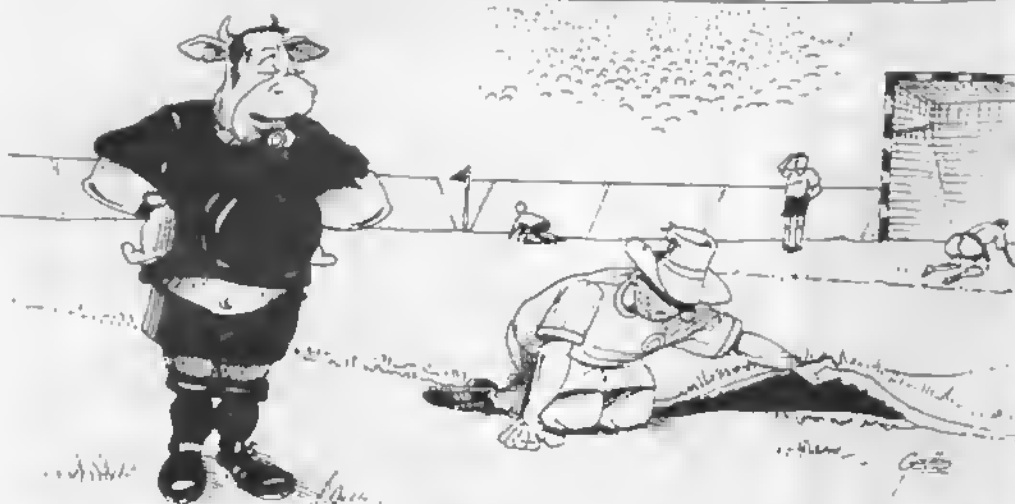
kat, amelyekből kiderül, hogy karoto-tan-lyam lolyik, tehát WALK V. Innen tovább balra van egy molró-lejárat, amit azonban egy barátságatlan rocker őriz. Ha belekö-lünk, ekkor — karate lda vagy oda — a já-lák végétör. A pénzünket elfogadja, de nem történik semmi. Itt nem sokra megyünk. (Aki nek RED SECTOR törőse van, az észrevehette, hogy a helyszin ablak nem igazán tökéletes ezan a helyszinen. Ha a rockarro akarunk hivatkozni, akkor az utá-na következő sommira kell clickelni.) Men-jünk inkább vissza a házunkig, majd to-vább jobbra (5-azör WALK R). Itt menjünk bo, és vagyuk meg a ninjo-ruhát (csak arra van pénzünk) (WALK V, BUY NINJADRESS). Az eladó kommunikációs próbálkozásainkra (TALK SALESMAN) közli, hogy éppen egy új arcade játékok tesztel, de ha megpróbáljuk lekoppintani, azt nam veszi jó néven. Nam baj, barátom, majd később...

Folytassuk lalfedezőutunkat (WALK L,R). Az itt talált ürgövel társalogva (TALK CITIZEN) megtudjuk, hogy ő most szomorú, mert le akarák rombolni a házát, és megkér, hogy tegyünk valamit. Randon, később majd visszatérünk rá. Most menjünk tovább (WALK R). Itt néhány tartályt látunk (hőszünk hoveson titakozik minden kísértet allent), valamint egy épületet, ami-nek tönkretették a biztonsági zárját, de azért az ajtó zárva van. Nam baj, törjük be, és máris szabad az út (FIGHT, WALK V). Elsősorban vagyuk fel a szerszámokat, más-sodszorban menjünk Innen (aki ráér, az próbálkozzon a hordókkal — TONS, és a fo-lyadékkal — LIQUID) (WALK L,L,L). Most a számtach, bolt előtt állunk. Vadiúj késünk-kel azorzunk egy kis meglepetést az eladó-nak (USE KNIFE ON CAR TYRE). Borá-tunk meglép, majd visszkapjuk az irányl-tást. Manjünk be a boltba, és lopjuk el a tesztelés alatt álló játékok (WALK R, V, USE DISK ON COMPUTER). Barátunk nagyon örül magának, így akár tovább is mehetünk (WALK L,L,L,V). Most számítógépmánias barátaink házában vagyunk, aki kőszónés gyanánt új programok iránt érdeklődik. Adjuk neki a lamozt (GIVE DISK WITH A GAME), mire boldogan távozik (végigjá-tszani a játékok...). Most már használhatjuk a számítógépet (ON COMPUTER). Hőszünk közli, hogy megváltoztatta az építkezési ter-veket (logikus...). Most visszamehetünk szomorú ismerősünkhöz, aki hálás, és ad la csaróbe valamit (WALK L, R, R, R, TALK CITIZEN). Ez a tárgy TAPE RECORDING névre hallgat, de tulajdonképpen egy scroll egy darabkája (szóval itt valami nagy fordítási bak lehet...). Most menjünk to-vább (WALK R, R). Itt meg lehet próbál-kozni az elektr. kerítéssel és az ajtóval, de úgyam akerül Feszítsük fel inkább a csatornatetőt a pajszerral, és menjünk le (USE CROW BAR ON LID, WALK V). Itt egy alomlóket találunk egy hiányos scroll-lal egybekötve. A scrollon használjuk „magnoloveléltünk” (USE TAPE RECOR-DING ON SCROLL), és rejtélyes hangok közepette elteleportálódunk.

A következő helyszinen egy szerzetest tala-lunk, aki hosszas elődést tart egy ránk vá-ró feladatról (csak azt felejt el közölni, hogy mi az), majd távozik. A könyvet el le-het olvasni, nagyon tanulságos, aztán kő-vathatjuk a szerzetes példáját (WALK L)...

Először azt hitük, hogy a szerzetes tré-fált meg bennünket, aztán rá kellett dőbbennünk, hogy a RED SECTOR volt az. Nincs valakinek egy „nam kifagyós” verziója? Akkor majd lesz folytatás is!





MANCHESTER UNITED

Sokan nehezteltek ránk, hogy nem nagyon rajongunk a sportjátékokért, ugyanis a CoV hasábjain ritkán találhatók sportjátéklírást (ezen belül is a focit). Hát akkor legyen. Előjáróban annyit szeretnénk elmondani a foci kedvelőinek, hogy a nyári kiadásunkban egy csokornyit fociról lesz összefoglaló. Aki érdekel, hozzáférhető július végén az újságárusoknál, de tőlünk is megrendelhető.

Ezt a progn. a Krisalis nyomatta a piacra 1991-ben, legelőbb érdekessége, hogy szinte minden ismertebb géptípuson megjelenik, bár Plusis verzioról nem van tudomásunk. Szóval a game teljesen ikonvezérelt. A C64 tulajd. Betöltés után órámmal tapasztalhatjuk, hogy nincs címképernyő. Ez mondjuk a T-törő Ur munkásságát dicséri. A képernyőn egy ló-oda ugráló labda alakú kurzorral és öt európai ország zászlajával találkozunk. A program e öt nyelven képes valunk kommunikálni (angol, francia, német, olasz, spanyol). Miután kiválasztottuk a megfelelő nyelvet, újabb döntés elé állítanak: BEK-ben, KEK-ben vagy UEFA-ban kívánunk tetszelegni, esetleg régiálást folytatnánk? Ha az en is túl vagyunk, és elolvastuk a készítőik nevéről egy menübe jutunk.

Az irányítás C64-en a JOY 2-es porton keresztül lehetséges.

A főmenü pontjai (balról-jobbra)

- 1.) SAVE GAME, állásmentés
- 2.) A BEK küzdelmek, párosítását, eredményt követhetjük figyelemmel
- 3.) KEK-ben csináthatjuk ugyanezt.
- 4.) Ugy 170 európai kupacsapattal vívhatunk edzőmérkőzést, ha már kiestünk a kupából, és nem indultunk új szezon (JOY előre-hátra: szelektálás, x-nem, „pipe”-igen)
- 5.) Egy új manübe kerülünk:
 - pipa: vissza a főmenübe
 - 1.sor, 2. ikon: a mérkőzés idejének beállítása (04-90 perc)
 - 1.sor, 3. ikon: manager üzemmód be-ki (a computer az erőviszonyok alapján számítja ki a végeredményt)
 - 2.sor, 1. ikon: a manager, ill. csapat neveinek megváltoztatása.

- 3. sor, 1. ikon: a csapatot ember, vagy gép irányítsa.

- 3. sor, 2. ikon: a kapust ember, vagy gép irányítsa.

Ennyi választási lehetőségünk van itt, visszatérhetünk a főmenübe.

6.) Az UEFA küzdelmeibe nyerhetünk bepillantást

7.) A SZUPER és a VILÁG-kupa mérkőzéseinek eseményeit figyelhetjük le.

8.) Ezen ikon segítségével végignézhethetjük a MU és az ellenfél játékosainak tulajdonságait (gyorsaság, erőnlét, stb.) a lőnyeg az, hogy minél nagyobb számok állnak az adott játékos neve mögött, annál löbbet ér.

9.) Kilépés a szezonból, a gép megerősítést kér

10.) A program egyik legfontosabb része, mert itt állíthatjuk be csapatunk taktikáját, összeállítását, a cserepad összeállítását, és az egyes sorok (háttér, középpályás, csatár) teljesítményét. Ez a rész roppant bonyolult, mindenki próbálja ki maga, talán menni fog... Ha az ellenfél csapatát választjuk az ikonra lépés után, az ellenfél csapatán csak az egyes sorok teljesítményét növelhetjük, illetve csökkenthetjük. Ez talán meg egyben a nehézségi fokozat beállításának is.

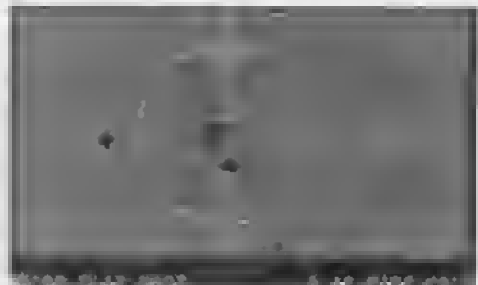
Visszatérve csapatunkhoz, hatféle formáció közül választhatunk, mi a 2-3-5-öst javasoljuk, de ezt döntse el mindenki maga. A taktikát a két nyílal jelölhetjük ki, a játékosokat pedig a labdát a mezei- ro huzva (kék = kapus; sárga = háttér; lila = középpályás; zöld = csatár) A „+ / -” segítségével gyengíthetjük/erősíthetjük az egyes sorokat (ellenfélre is lehet). E képernyőből a pipa ikon választásával léphetünk ki.

11.) Play. A tüzgombot megnyomva a gép kilrja a két szembenálló csapat nevét és csak arra vár, hogy parancsot adjunk a játék betöltésére. (Természetesen az ott-hon játszó csapat neve áll elől).

Rövid tárogatás után a gép kilrja a csapatok nevét, azt, hogy melyik félidő következik, a mérkőzés állását és az összesített állást PRESS FIRE BUTTON, és indul a meccs!

A játékosok, és a bíró belutnak a labdával,

latoszi a bíró a labdát a kezdőpontra, szájához emeli a sipot és na vajon mit csinál? Ezután már csak rajtuk múlik, a siker. A C64 és Amiga/PC/Atari stb. változatok alapvetően csak a meccs kivitelezésében térnek el egymástól. A C64 verzióban a pályát felülről látjuk:



16 bites gépeken viszont lantastikus élményt nyújt a játék, hiszen a pályát úgy látjuk, mintha a TV-ben néznénk a meccset.



C64-en ettől függetlenül a játszhatóság kiváló. Tüzgombra rügünk, ha nálunk van a labda, vagy becsúszunk és utána rügünk. Ha egy-egy becsúszásnál jól találjuk el az ellenfelet, akkor azt szabadrúgással, vagy szinas lapokkal díjazza a bíró. Akér le is küldhet a pályáról. A meccs élvezetességét emeli a gólok változatossága, 16 bites gépeken szabadrúgásnál, szögletoknál meg megadhatjuk a labda irányát és erejét is.

Fontosabb kezelőbillentyűk (C64):

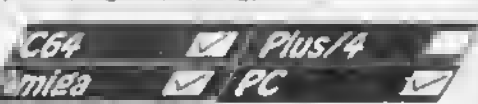
RUN/STOP — PAUSE

SPACE — megnyomásával átugorjuk a holtidőt (a játékosok és a bíró bevonulását, a szabadrúgást elvégző játékos baktatását vissza a tethelyhez, stb.) úgy, hogy közben nem múlik el életünk, a mérkőzésből a néha sorsdöntően fontos pár másodperc. A játékosokat a joystick segítségével irányíthatjuk. Érdekeség, hogy miután lenyomtuk a tüzgombot, és nyomva tartjuk, a játékos felkészül a labda elrugasára, abba az irányba lut tovább, amerre a gomb megnyomásának pillanatában húztuk a Joy-t. A joystickkal akkor már az elrugando labba irányát adhatjuk meg, s ha elengedjük a gombot, a labba elindul útjára.

Meccs közben, '0' — csere / '1' — cserejátékos száma / '2' — lehozandó játékos száma / 'SPACE' — gyorsítás

Néhány jótanács: Jó ez a program, mert nem lehet egyéni szövekkal eldönteni a mérkőzést, gólokat rügni. Fontos a jó össztaktika, a passzolás. Gólt legkönnyebben úgy érhetünk el, hogy a tizenhatos oldaláról parhuzamosan az alapvonalat, attól 14-15 méterre betörünk. Ekkor a kapus oldalról eszovazetten rankrohan. Mielőtt elérne minket, rügjük be középre a labdát, s ha szerencsénk van, ott kolbászol az isteni CoVboy aki már csak bepoccint a labát a hálóba. Továbbá nem célszerű a nagy sztárokat (Robson, Phelan, Sharpe) berakni a csapatba, ha a főmenü 2 sorának 4 ikonjában megadott értékeik kisebbek, mint másoké.

A játék mind a manager, mind a focijátékos kedvelőinek felfrész, de egyúttal sok örömet is szerezhet egy jó ideig C64-en a MICROPROSE SOCCER óta nem volt ilyen jó fociprogram, ne hagyj ki!



SCENARIÓ



A STARBYTE&OLD GENERATION 1992 vá-
gí stratégiai játéka valamikor az 1. Világhá-
berú idejére tehetősebb. Igen színvonalas
stratégiai játék, melyben Európát kell meg-
hódítani, miközben három ellenfelünket
el kell tipornunk (csak úgy mellékesen).



A játék elején a **FIRE (PORT 2)** megnyomá-
sa után beállíthatjuk a játékosok számát (1-
4) és a nehézségi fokokat (A-B-C-O). Start: ta-
lán írjuk be nevünket, majd válasszunk
egy jó kis kezdő területet.

Jobboldalt van a játéktér és különböző in-
fókat is itt olvassunk, ha ráclickolunk vala-
melyik területre, mint pl. adózás, ott álto-
mászó csapatok, gyarak... A csapatokat
pontok jótíz, a bázisokat körök. Középsőben
minden területen állomásoznak csapatok,
akik semlegesek, vagyis nem támadnak,
csak védekeznek. A csapatok három egy-
ságból állnak **TRANS, AIRCRAFTS, SHIPS**,
gondoljuk, nem kell részleteznünk, hogy
pl. hajó nem mehet szárazföldön a másik
kattó pedig tengeren, kivéve, ha hajók vr-
szik. Erdemes kezdő területnek pl. Görög-
országot választani (jobb alsó sarok), mert
innen védve van a hátunk. A bal alsó sa-
rokból látható nevünk, területünk száma
és pénzünk.

A kópornyó baloldalt ikonok találhatóak:

RAW MATER: Kitermelés. A megie-
vő pénzünket bányászathoz(?) fektethetjük. A
haszonkulcs függ az aktuális árcsúszástól,
és hogy mennyit fészlik azon a helyen.
(Minél több, annál jobb.) Minden körben
használok! (Elsőre!) A legjobb pénzno-
voító forrásunk. Ki kell választanunk egy
területet (sajátot) és azután háromtíz
részletet vehetünk. Beállíthatjuk, hogy
mennyi pénzt szánunk a szén (COAL),

vas (IRON), és réz (COPPER) kitermelés-
re. Erdemes minden pénzünkkel ide köl-
teni, majd az infokörben kívüli
megnyomva a tűzgombot megkapjuk,
hogy mennyit nőtt az árfolyam. Akár meg
is ötszörözhetjük a pénzünket így! Ezért
erdemes minél több pénzből vásárolni,
mert nagyobb a nyereség. Néha
megeshet, főleg később, hogy több
becsődölnek, ekkor a pénzünk kemény
nulla lesz. Semmi gond, hisz a
területeink adóznak. A csődöt úgy is
átkerülhetjük, ha rendszeresen hívjuk az
ANALYSE ikont, így megkaphatjuk, hogy
az egyes anyagokhoz mekkora
befektetésre van szükség. Az analízis
egyetlen hibája, hogy viszonylag sok
pénzt nyúl le tőlünk.

COLONIES: Gyarmatok. Fontos, hogy ez
az ikon csak akkor aktiv, ha már van ki-
rályságunk. Ehhez azonban egy na-
gyobb területet (pl. Námországot) kell el-
foglalnunk. Ezután megkoronáznak ben-
nünket. Na most, ha annak a királysá-
gunk, neadjisten gyarmata is van, elküld-
hetünk „néhány” hadihajót, hogy gyako-
rolják a kizsákmányolást c. történetet. Min-
dig több hajót küldünk, mert az út általá-
ban veszélyes, és biztos, hogy kevesebb
tér viszo, mint amennyi elindult. A
pénzzel két kör múlva árnyak vissza. Az itt
használt ablak alján a két csik a morált
mutatja. Fontos!

FACTORY: Gyáratok építhetünk vola, tank,
rapülő és hajógyárat a kiválasztott terü-
letre. Egy gyár 200 ezer coin. Sajnos egy
körben ez az ikon csak egyszer van.

PRODUCTION: A gyárakkal tudunk ter-
melnit, kiválasztjuk a területet, majd azt
hogy mennyit állítunk elő. A termelések
is pénzbe kerülnek! 1 repcsi = 5000, 1
tank = 5000; 1 hajó = 10 000 coin. 5
gyár 175/150/200-al bír előállítani. A
gyártott egységgel azonnal tudunk lépni!
Így megvárhatjuk sok mani esolén,
hogy az ellenféllel szomszédos területen
építünk egy gyárat, gyártunk sereget és
megcsapjuk a mellelő levő területet is.
Talán a repcsik a legjobbak (szárazföld-
dön), úgyhogy a nyilat állítsuk nagy nyil-
ra (a nyíl vigyük a nyitra és tűzgomb),
ilyenkor 5-ösével lehet gyórtani, majd
autofirra. A hajó csak a víz, vagy „annak
közvetlábán” tud lépni, de rá lehet rakni 5
tankot és 4 repcsit 1-re (III. fordítva.)
Célzószűrő sűrűn használni!

BASES: Jó sok pénzt bázist építhetünk

velamely területre. Nem sok órtaima van,
mert nem védekeznek sokkal jobban a
bázisban a csapatok. Bőven alég a ki-
rályságokkal kapott bázisok. 1 ilyen 350
ezer, de ekkor kb. 1,5-százis túlórta sem
tud legyúrni. Ha egy ország királya le-
szünk, a fővárosban automatikusan épi-
tonok egy ilyen.

REVOLTS: Lázadás (terradalom). Ha valaki
elköveti azt az ostobaságot(?), hogy egy
területen >=50-es seregű őll, ezzel meg-
semmisíthetjük azt, akár a hátszágban
is, sőt egy kis seregűnk is lesz ott. Pon-
tosan annyiba kerül, amennyi az ott állo-
mászó **SEREG ÉRTEKE!** (Bázis pl.
nem számít!) (Indítás: fire az „abla-
kán”) Vízben sajnos nem lehet használni,
bár ott alsúllyadhat néhány hajó. Egy
körben csak egyszer működik.

ANALYSE: Analízis. Ha a pénzünket okar-
juk gyaraphatni, de félünk, hogy a gép
már kitermett mindent, megvárhatjuk,
hogy mennyi árc van még a földben,
nem nagyon őri meg, mert 250 ezer coin-
unk bönja.

FINISH IT: Ezzel fejezhetjük be tönkyedé-
sünket és a következő játékos táp. Lépni
egy csapattal úgy tudunk, hogy a csape-
tet jelző ponton megnyomjuk a tűzet,
majd kijelöljük, hogy hová lépünk, és
hány csapattal. Amelyik csapattal
egyszer léptünk, akkor azzal már csak a
következő körben tudunk lépni. Ha el-
foglaltunk egy országársznyi területet,
mint pl. **AUSTRIA-HUNGARY, BALKAN,
RUSSIA, SWISS, GERMANY, NETHER-
LAND**, akkor oda betöltődik egy korona
és az ország egy területén kapunk egy
bázist.

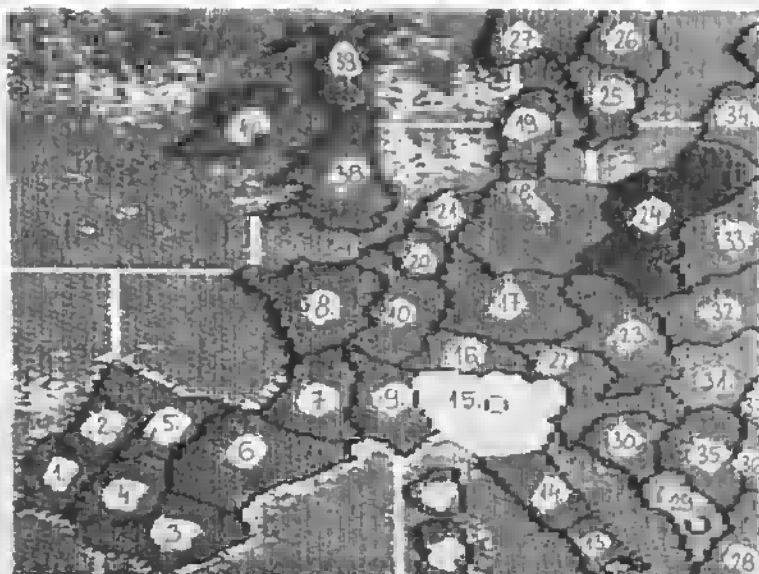
Talán el is kezdhetnénk játszani.

Ha kiválasztottunk egy földet, nézzünk
körbe körülötta (nyíl a másik területeken),
így megtudhatjuk, mekkora sereg van ott.
(Ez mindig változik!) Általában, ha már 1
géppel többet küldtünk oda, az már a
ménk is, de pl. a repcsik jobbak, mint a
tankok, szóval ez nem mindig jön be. Ha
nem küldünk el elsőre mindenkit, a sereget
több részre osztathatjuk. Egy-egy tankot
mindig érdemes hátrahagyni, mert ha egy
terület harc nélkül osik el, az ott álló bázis
és gyárak is az ellenféllel iosznak.

Ha már van egy nagyobb földünk és egy
milliónk, vegyünk 5 gyárat. (Inkább 2 hajót
és 3 repcsit.) 40-50 hajót küldjünk kolóni-
zálni, a repcsikkel pedig foglaljunk el
újabb területeket, hadd adozzanak azok is.
Néhány véletlen esemény is tartkítja a prg-t,
pl. találtak x coin-t, adtak/elvesztettek x
gépet stb. Néha pedig lehetőséget kapunk,
hogy leromboljuk az ellenfél gyárait egy ter-
ületen. Ilyenkor jön egy berzalmas arcade
rész a la **OPERATION WOLF**. Egy célke-
resztel kell lopuffogatnunk néhány kato-
nát. Remélhetőleg a játék elején feltett tra-
neros kérdésekre végig **YES-t** nyomkod-
tunk, így ez nem okoz különös gondot.
Ha sikerült, akkor az azon a területen lévő
gyárak megszűntek létezni. Néha az ellen-
fél is megjárja valunk ugyanezt, ilyenkor
lehet azidni. Ha tehet, a katonák tojóra lö-
jünk.

Másik ilyen arcade, ha valaki elvesztette ter-
ületét és o mi egyik követtségünkhez me-
nekült. Ez esetben először egy szobába
csoponnunk, majd **'SPACE'**-re láthatjuk a
követtség épületét (vissza is **'SPACE'**). Az
épület felött ilyenkor láthatjuk, hogy éppen
hanyadik emeleten tartózkodik az urgo.
Ilyenkor is a lejöt kell löni, de ha a keret le-
hőre vált **'SPACE'**-re bújunk el, mert a
követtség őrel minket fognak leszedni.
Ugyollunk a golyóinkra (mind az 5 db-re)!

Hét anny! A gép mindig azt o stratégiát kö-
veti, hogy hatalmas csapatokat halmoz lei
hátszágában telepített gyárra, majd ob



ből küldözget kisebb-nagyobb egységeket hódítani. A felhalmozott csapatokat elég nehéz kiktartani, célszerű úgy működni, hogy a két gép mindig ölje egymást, míg mi kóvadjuk a harmadikat, majd azépen kiszorítva a másik kettőt is. A csatában mindig a több egységgel számíló csapat győz.

Az egységek erősségi sorrendben vannak, leggyengébbek a tankok, legerősebbek a hajók, de mindig érdemes néhány tankot tartani, így azok fogják a legnagyobb veszteségeket szenvedni. A gépet még a leggyengébb fokozatban is igen nehéz meg

nyerni, mert a gép képes egy területből hatalmas armáddal előállítani.

Összevetve egy elég tűrhető kis stratégiai játék az a SCENARIO. Az egyetlen, ami idegesítő, a sok töltés. (Új játék, forradalom, királlyá koronázás esetén.) Ezt ki lehet küszöbölni, ha a felirat megjelenése után KIKAPCSOLJUK A LEMEZEGET, majd kétázer tüzet nyomunk, és UJRA BEKAPCSOLJUK. Másik ami kicsit furcsa, ahogy a játék nyeresé esetén értekel. Talán erre ad több pontot, hogy minél reménytelenebb helyzetből nyer

tünk-e? Sok elkerül, és ezúton mondunk köszönetet Herengozó Zsoltinak Bákácsnének, valamint MIKI(-ng)-nek Tapotcára, hogy beküldött tippjeikkel segíthettek emelvény elkészítésénél.

A végére könnyítésként egy kis táblázat a kezdési értékekkel. A = Gyár; B = Coal; C = Iron; D = Copper; E = Tank; F = Allic; G = Ship.

C64	<input checked="" type="checkbox"/>	Plus/4	<input type="checkbox"/>
Amiga	<input type="checkbox"/>	PC	<input type="checkbox"/>

Nr.	Orsz.	A	B	C	D	E	F	G	Nr.	Orsz.	A	B	C	D	E	F	G
1.	Spanyolo.	3	490	370	320	30	24	6	21.	Námeto.	3	510	380	370	26	21	8
2.	Spanyolo.	3	420	400	420	29	23	6	22.	<input checked="" type="checkbox"/> Magyaro.	5	810	610	510	29	15	4
3.	Spanyolo.	4	600	430	210	28	19	11	23.	Magyaro.	5	830	640	530	27	11	—
4.	Spanyolo.	5	590	520	360	25	22	9	24.	Námeto.	5	790	650	430	18	9	2
5.	Spanyolo.	5	610	580	500	28	19	9	25.	Norv.o.	3	570	540	410	27	21	7
6.	<input checked="" type="checkbox"/> Spanyolo.	5	580	470	250	24	15	6	26.	Norv.o.	3	560	590	380	10	21	7
7.	Franciao.	4	590	460	350	25	18	7	27.	<input checked="" type="checkbox"/> Norv.o.	3	510	460	400	28	22	7
8.	Franciao.	5	620	480	22	17	5	—	28.	Balkán.o.	2	630	370	510	25	23	19
9.	Franciao.	4	670	480	410	16	13	4	29.	Balkán.o.	2	510	430	340	0	25	10
10.	<input checked="" type="checkbox"/> Franciaó.	5	890	780	590	11	9	3	30.	Balkán.o.	2	620	350	410	15	26	10
11.	Olaszo.	2	450	280	310	28	26	9	31.	Magyaro.	4	690	540	530	31	19	—
12.	Franciao.	2	440	270	210	27	25	10	32.	Magyaro.	4	780	770	520	0	18	—
13.	Olaszo.	3	450	390	420	4	4	2	33.	<input checked="" type="checkbox"/> Oloszo.	5	650	770	670	0	14	—
14.	<input checked="" type="checkbox"/> Olaszo.	4	520	420	490	0	19	5	34.	Oloszo.	5	530	730	580	10	10	3
15.	Olaszo.	5	550	480	380	17	16	5	35.	<input checked="" type="checkbox"/> Balkán.o.	4	580	450	380	30	22	—
16.	Olaszo.	4	470	360	340	29	27	—	36.	Balkán.o.	2	720	540	610	0	29	—
17.	Németo.	5	980	690	550	11	10	—	37.	Balkán.o.	2	890	690	520	26	31	—
18.	<input checked="" type="checkbox"/> Németo.	5	930	750	560	10	8	3	38.	<input checked="" type="checkbox"/> Britto.	5	950	720	510	11	9	3
19.	Norv.o.	3	470	380	350	26	19	6	39.	Britto.	4	670	510	340	25	13	5
20.	Franciao.	3	490	370	360	28	22	6	40.	Britto.	4	540	410	270	25	25	10

A ☒ jel azt jelenti, hogy ha az ország összes részét elfoglaltuk, a népünk ide épít egy bázist

A 64-SZOLG ajánlata C64-re, kazettára

C105B: Cool Croc Twins (utántöltős) / Cabul (utántöltős) / Indiana Jones 3 (utántöltős)

C106B: GEM-X (utántöltős) / Indy Heat (utántöltős)

C107A: Linking Leroy / Relax / Hirnits / Cops / World Rugby / Stuntman Seymour / Postman Pat 3 / Connect 5 / Graeme Intersoccer / Pio Eoit / The Final Encounter / Magic Bell / Petris / Wrestling Superstars / Magic Rufus

C105A: Robotcop / T.C.M. Shymel / Catch / Inter Tennis '92 / Nuts / Powers of Gloom / Danger / Pool '92 / Flappy / Box Mania 2 / Tetredos / Exis / High Memory / Planha / Atalan / Plutonsum / Spianza / U-96

C107B: Greystorm (utántöltős) / Gramlin 2 (utántöltős)

C108A: Hook (30 perc, utántöltős)

C104A: Munch / Captain Dynamo / Hektik 2 / Mosquito / Worm '92 / John U.Darts 2 / Hideous / Schere Papier / Bomber / Bangais & Mash / Moonaid '92 / Duckula 2 / Subsonic / Melhodos / Slide / On A Move / Puzzlemania / American Wrestling

C104B: Barbaros / Eggman / Dr Foster / Int Sports Challenge / All Am. Basketball / Thesous 1 / Five A Row / Super Lem / Baker Up / Bully Sporting / Lemming Pre. / Cubin / Breakdon / Plexonoid / Hyperaggressive / Snowman '92 / Arena

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft 2 kollekció ára (60 perc): 1 db. 60 perces kazettán 500,- Ft 4 kollekció 2 db. 60 perces kazettán: 900,- Ft. 6 kollekció 3 db. 60 perces kazettán: 1.300,- Ft. A rendelést 10 napon belül utárvétel postázzuk. Az eddig meglévő programokról lebelvényezett borítékán listát küldünk. A hibásan másolt játékokat díjmentesen újramásoljuk!

64-SZOLG, 2030 ÉRD, Pf.: 4.

AIRBORNE RANGER



Hmm, igaz az egy '88-as játék, tehát nem lehet elmondani róla, hogy újdonság, de talán egy leírást megér, mert az nem árt hozzá, egyrészt mert Microprose stuff, no meg egyébként is megvan C64-re, Amiga-ra, sőt PC-re is.

A főmenü három pontból áll:

1. **Assign a practice ranger:** Ugyanazok a küldetések (ld. később), mint a 2. pontnál, de beírkozni nem kell, oldóptetés nincs, és hadjáratot sem lehet választani.

2. **Assign a veteran ranger:** Itt már lehet lépkedni a ranglétrán, módokat is lehet szerezni, és hadjáratot is indíthatunk.
3. **Format a new roster diekatta:** Álláslemez formázása. A 2. ponthoz olongodhatatlan, a gép minden küldetés után ol-monti a játékalást.

Először a órdomes a **PRACTICE RANGER**-fokozatot választani, az a gyakorlás, de még így sem lesz olyan egyszerű! Ha azt akarjuk, hogy ólesben menjen a játék, akkor válasszuk a **VETERAN**-t!

Ezt követően 12 küldetést válszthatunk:

1. **Destroy a munitions depot:** lőszoraktár kiiktatása. Egy lőszoraktárt kell felrobbantunk gránáttal, rakétával vagy időzített bombával. (A fegyverek használatát lásd később.)
2. **Steal a code Book:** titkos kód ellopása. Egy kódkönyvet kell ellopunk. Ez úgy történik, hogy nekimegyünk az asztalnak, ahol a kódkönyv van. (Előg szaren-csőtlenül az „udvar” közepén, nyílt helyen van.)
3. **Disable enemy aircraft:** repülő lelrobbantása. Egy ellenséges repülőgépet kell felrobbantunk rakétával. Vigyázzunk, mielőtt a célt megsemmisítünk, ne nagyon használjunk gránátot, rakétát pedig egyáltalán ne, mert az fölkehl az ellenség figyelmet, és a repülőgép elrepül.
4. **Capture an enemy officer:** foglyul kell ejteni egy tisztot. Itt egy tisztot kell kivégeznünk, aki a taropen lovó sátrak valamelyikében rajdózik. Legtisztább, ha az összes sátrat lelrobbantjuk (gránátokkal). A tisztot kell ruhájáról ismerni meg. A sátrakba azért órdemes benézni, mert lőszort találhatunk.
5. **Cut a pipeline:** olajvezeték tönkretétel. Egy olajvezetékot kell elvágunk. Ez úgy lehetséges, hogy felrobbantjuk a szivattyúházat, ami körbe van aknázva. A szivattyúházat csak időzített bombával lehet felrobbantani. Az oknmozót pedig gránáttal tudjuk hatástalanítani.
6. **Knock out enemy radar array:** kül. radarállomások megsemmisítése. 3 darab radarantennát kell felrobbantani, az eszköz szabadon választott, csak a rakéta és a géppisztoly hatástalan olene.
7. **Disable SAM site:** gépígyverállítások szétrobbantása. A feladat egy SAM rakétaállás felrobbantása. Vigyázat, a célt minibunkerek veszik körül.
8. **Liberate a P.O.W camp:** kiszabadítani a foglyokat. Hadígyok kiszabadítása itt sem szabad szükségletlen lövöldözéssel és robbantással telodnunk magunkat. A mentás úgy történik, hogy felrobbantjuk a börtön melletti totreádort (gy.k.: piramist), és a kapcsolót átkapcsolva védjük a rabokat a gép órkezéséig.
9. **Photograph an experimental aircraft:** ollopni egy új gép tervezait. A feladat egy titkos repülőgép fotényképezése. Itt se fedjük föl magunkat előre. Ha sikorult bejutni a hangárba, omborunk automati-kusan aktivizálja a léryképezőgépet, és 6 felvételt készít.
10. **Free the hostages:** túszoikat kell kiszabadítani. Most túszoikat kell montenünk. Gránáttal kirobbantjuk a sziklabörtön ajtaját, és védjük a foglyokat a gép órkezéséig.
11. **Create a diversion:** eltéríteni egy repülőgépet. Ebben nincs sommi nehézség, csak el kell jutunk a határig, és megvárni a gépet. Vigyázat, itt nem lehet





előbb hívni a felszedő helikoptert, ki kell tartanunk annak érkezéséig.

12. Delayed sabotage: szabotázsakció akadályozása. Fel kell robbantani a repülőgépek számára fenntartott üzemanyagraktárt (hordókat) csak időzített bombával. Itt som szabad előre fellednünk magunkat.

Választás után a feladat részletes kiemzése következik, majd következik a nehézségi szint beállítása. A legkisebb szinten (1-3) az ellenség még nem használ gránátot, a legnehezebb szinten kevesen használnak gránátot (mert a többség rakétavetővel manipulál).

Eltávolíthatjuk a küldetés szövegét, majd pedig összeállíthatjuk, hogy mi legyen az utánpótlási csomagban. Felül láthatjuk a zsák képét, alatta, hogy mennyi tér még el benne (CAPACITY), legalul pedig az egyes dolgok képét, a mellettük lévő szám azt jelzi, hogy mennyi helyet foglalnak el. Alul középen egy menü található:

CLEAR: törli a zsákok

STANDARD: standard felszerelés (1 LOW ROCKET, 1 TIME BOMB, 1 elsősegély láda, 3 gránát, 3 tég)

DONE: Irány a játék

(Véleményünk szerint a TIME BOMB használatánál a legfontosabb az alapfelszerelésben ugyanis van egy, tehát helyette nyugodtan lehet tenni egy gránátot, és egy ládat.)

Már repülünk is egy sz** repülőn (felülnézeti kép). Repülés közben elhelyezhetünk 3 utánpótláscsomagot, lehetőleg egyenletesen elosztva a pályán, ahol ki fogunk kb. ugrani, oda nem árt rögtön elhelyezni a legutolsót. Mi csak legutoljára ponyanhatunk ki, a pálya végén (csengő szólal meg!), ekkor egy nagyléptékű térképen szemlélhetjük a terepet. A gizda muksó, aki kezében fegyvert tart, azok lennének mi. A helikopter jözik az aknamezőt, a lövészekkel hosszú széles sáv, felakat, drótkerítések és esetleg hóbuckákat hosszú vékony vonal (pl. szögcsődről kék vonal), a köteleket vastag barna vonal jelzi, ezt semmilyen módon nem lehet átlátni, se felrobbantani. Az ellenséges állások kis négyzet alakú bizonyíték hengerek. Csomagjainkat kis x jelöli. A nagy X a minket és a cuccot (ami lehet fogoly is) elvívó helikopter érkezési helyét mutatja. Vannak még tavak, dombok, hómezők is. A térkép eleji elvívhatók fegyvereink, sérüléseink és az elsősegélycsomagok száma. 60 perc áll ren-

delkázásra az akcióhoz, ezután megjön a helikopter. Mire elérünk a célobjektumhoz, jónéhány ellenséges katonával és objektummal találhatjuk magunkat szembe. Ezek ellen van a CARABINE [géppisztoly], LAW ROCKET [páncéltörő], GRENADE [tejesgránát] és közelharcban a kés is. A TIME BOMB [időzített bomba] a kijelölt objektum ellen használható, a páncéltörő pedig bunkerek ellen.

A monitor bal felső sarkában látható egy kis négyzet. A négyzeten belül a bal felső sarkban jelenik meg az aktuális fegyver képe, alatta pedig a belőle rendelkezésünkre álló mennyiség. Alatta vehetjük szemügyre a hátralévő időt mp-ben és a sebasúlésaink számát (3 mező). Ettől jobbra van a pulzusunk illetve az EKG-görbénk.

A bunkereket és egyéb épületeket gondoljuk mindenki felismeri. A jögen nyugodtan át lehet sétálni, de vigyázzunk a megrepedt részekkel. A tóba is belemehetünk, de lassabban haladunk benne, sőt még kúszhatunk is benne, de ha sokat vagyunk víz alatt, azt az egészségünk bánja (+ egy sérülés). (Ennek azért van előnye is: ha pont közelben kúszunk a víz alatt, véltünk át gránátra. Ha egy ellenséges katonát arra vetné a borsora, csak nyomjuk meg a tűzet. Emberünk feláll, eldobja a gránátot, majd újra hszra vágja magát. Szegény katona se sem tudja meg, hogy mitől rebont föl. Ugyanazt a módszert lehet használni a lángszórós ürgénél is, rakétavetővel.)

Az utánpótlást egyenletesen szórjuk le. Ha az árkokban, vagy a mocsorokban telebszünk, akkor az ellenség nem vesz észre (itt lehetőség nyílik egy kis szórakozásra: lehessalunk az árkokban és megvárjuk, amíg jön valaki. Ekkor lövünk egy keveset. Erre a katona odarohan az árok széléhez, körül néz, megfordul és elmegy. Ha ezt sokáig csináljuk, akkor esetleg egy gránátot kapunk a nyakunkba.)

Ha az aknamezőre gránátot dobunk, akkor a gránáttal együtt felrobban az akna is.

Ha valami fal előtt, vagy az árokból hasalva kilövünk egy rakétát, akkor az az akadályt felrobbant. Velünk együtt.

Ha a bunkerre gránátot dobunk (ez csak kis távolságról lehetséges), akkor a robbanás minket is elérhet.

Bunkerben kötféle van: az egyik betonból készült, amelyet csak a rakéta visz szét, a másik pedig fából v. kövekből rakott, erre elég a gránát is.

A szögcsődről egy gránáttal meg lehet szüntetni.

Ahol a jég repedezett, ott ha rámegyünk, akkor beszakad.

Végül következnek a billentyűzet-kiosztás:

C64-on az irányítás: JOY PORT2, a többi gépen kurzorgombok, illetve joy., vagy egér;

	C64	Amiga	PC
géppisztoly	'F1'	'F1'	'F1'
gránát	'F3'	'F2'	'F2'
rakétavető	'F5'	'F3'	'F3'
kés	'F7'	'F4'	'F4'
időzített bomba	'5-6-7'+tűz'	'5-6-8'+tűz'	'5-6-8'+tűz'
elsősegélycsomag használata	'INST/DEL'	'INST/DEL'	'INST/DEL'
'BACKSPC'			
térkép	'RUN/STOP'	'F9'	'F9'
kúszás vagy ballagás	'SPACE'	'SPACE'	'SPACE'
helikopter hívása	'ESC'	'ESC'	't'
sebesség:			
futás	'CRSR fel, le'	'F10'	'+/-'
csomag ledobás, tűz	'RETURN'	'ENTER'	'ENTER'

Nyomás gyerekek, még mindig csak az 1. küldetésnél tartotok?





KILLED UNTIL DEAD

Köretakben népszerűek a nyomozós kalandjátékok is. Annek ellenére, hogy itt-ott fel-felbukkantak tippek, ötletek ehhez a játékhoz, mégis sokan kérték, hogy írjunk róla, mi meg hagyjuk magunkat rábeszélni.

Történt egyszer, hogy London City egyik előkelő HOTEL-jében, a Gargoyle szállóban összejött 5 krimi író (Jahából jöttek, vagy honnan a francból? — CoVboy) abból a célból, hogy elképzelt történeteiket meg is valósítsák. Mi fogjuk alakítani Hercule Holmes nyomozó személyét, akinek bőrében 12 kemény óránk marad arra, hogy mindent kinyomezzunk.

Elsőként beiratkozhatunk a Nyomozóképző suliba, ahol elsajátíthatjuk a nyomozáshoz szükséges ismeretanyagot. Ezután egy író

dában találjuk magunkat. Az asztalon találunk telefonát (PHONE), dossziékat (FILES), feljegyzéseket (NOTES), valamint egy írányitópultot.

Először is hívjuk fel (telefonon) valamelyik személyt. Ekkor négy kérdés közül kell kiválasztunk egyet. Ha rosszat kérdezzünk, akkor az illető kijelenti, hogy csak tapogatózunk és egy jó ideig nem hívhatjuk újra. Ha jól kérdezzünk, akkor elkezdhetünk kérdéseket feltenni a gyilkossággal kapcsolatban. Ha hamar ki akarjuk deríteni a gyilkosságot, akkor a következőképpen kezdjük el a kérdezősködést. Az öt személyből egy a gyilkos és egy az áldozat. Az áldozat nem tud semmit, a gyilkost nem kérdezhetjük a gyilkosról (önmagát nem árulja el). A maradék három emberből egy kell későbbre, így marad kettő. Ettől a két ember

től fogjuk összeszedni a szükséges információkat. A nyomozást úgy kezdjük el, hogy valakit megkérdezzünk a gyilkosról. Ha valamely válasznál a „megszólítás” sárga és a képen az emberünk képe megváltozik (ijedtebb lesz, alsárgu), akkor jó nyomon járunk. Ha mindegyik kérdésre nyugodtan felel (piros az egész szöveg), akkor vagy a gyilkossal vagy az áldozattal van dolgunk.

Ezután az emberünket kérdezzük tovább az áldozatról. Ha ekkor is nyugodtan válaszol minden kérdésre, akkor az áldozat ő lesz. Ha azon kérdések valamelyikére pánikba esik, de a gyilkos személyére tett kérdésekre nem esett pánikba, akkor a gyilkossal beszélgetünk. Ha mindkét esetben volt olyan személy, akinél megijedt, akkor a keresett két személy az, akinél sárga volt a „megszólítás”. Ha már tisztáztuk a gyilkos és az áldozat személyét, akkor elkezdhetjük a helyszín és a fegyver hiderítését. Két személyről már tudjuk, hogy kicsoda, a maradék három közül válasszunk ki egyet, és őt kivéva mindenképp megkérdezzük meg a fegyverről és a helyszínről. Ahol sárga a „megszólítás”, az lesz a jó.

Ha megvan a hely és a fegyver, akkor azt az embert, akit még nem kérdeztünk semmiről, most kérdezzük meg a gyilkosról, az áldozatról és a fegyverről. Ha jól csináljuk, akkor az egész szöveg sárga lesz. Ha megfigyeltük, eddig úgy válaszoltak, hogy ha xy a gyilkos, áldozat stb., akkor ki vagy mi nem lehet az áldozat, fegyver stb. Most viszont már azt mondja az ipse, hogy ha xy az áldozat, gyilkos stb., akkor ki vagy mi a gyilkos, áldozat stb. Így könnyen ellenőrizhetjük, hogy jól dolgoztunk-e?

Miután az emberünket megkérdeztük a helyről is (ismét sárga válasz), letesszük a kagylót. Itt jegyeznünk meg, hogy egy hívás alatt max. 4 kérdést tehetünk fel, ez után automatikusan lerakjuk a kagylót. Így a gyilkos és az áldozat személyét egy-egy hívás alatt ki lehet deríteni, a fegyver (5 fő) és helyszín (sok) kiderítéséhez többször fel kell hívni az illetőt. Az utolsó embert tehát úgy kell kérdezni, hogy rögtön a legvalószínűbb gyilkosra kérdezzünk rá, és nem dumáljuk végig a lehetőségeket (ugyanígy kérdezzük meg az áldozatot, fegyvert, helyszínt) egy hívás alatt mind a négyet. Ha már biztosak vagyunk a dolgunkban, akkor hívjuk fel a gyilkost és gyanúsítsuk meg. Ekkor fel kell sorolni az áldozatot, a fegyvert és a helyszínt. Ha valahol lévedtünk, akkor felőnk, ha nem, akkor a gyilkosság indítékát kell megnevezni. Ez egyébként a legnagyobb személység a játékban. Az okra ugyanis a kihallgatott beszélgetésekből lehet rájönni. Az okok egyébként hatalmas marhaságok pl.: első aselben azért robbantják fel a vénasszonyt (hohoho), mert felzabálta az összes zabkását, a legnehezebb ügyben viszont azért mérgezik meg az öregembert, mert követebb, mint bármelyik más szereplő.

Ha kiderítettük az okot, akkor jön a gratuláció és a tanulság. Ha ezt is túléljük, új bűnesetet választhatunk és az egész kezdődik előlről.

21 egyre bonyolultabb bűnesetet kell kinyomozni, amely egy jó ideig megünnepeztethet minket. Nehezebb esetekben vannak gondok is, pl.: több lehetséges gyilkos stb.

Ha ilyen tapasztalunk, akkor addig kérdegezzünk, míg tuti nem lesz a dolog. Szerencsére akkor már többször is kérdezhettünk egy dologról (az elején max. kétszer), így több információhoz jutunk.

Billentők:

'F1' — új eset választása

'F5' — hangok ki/be

'F7' — PAUSE

Egyéb dolgok: JOY



Már említést tettünk a vezérlő pultról: **SURVEILLANCE**. Itt pimeszkodhatunk. Pl. be lehet törni bizonyos helyekre, monitoron figyelhetünk beszélgetéseket, melyeket azalagra is vehetünk.

Fontos, hogy éjtől mindenképpen cselekedjünk, mert felőnk. Ez történhet akkor is, ha rosszak a nyomok a letartóztatásnál. Erre nagyon oda kell figyelni, mert van olyan ügy, melyben két megoldás lehetséges, de csak az egyik jó. **PI. PUBLISH OR PERISH.**

Segítségképpen itt a puska, de véleményünk szerint izgalmasabb a játék, ha azokat az információkat letakarjuk, és úgy játszunk. Jó nyomozást **HOLMES-ek!**



LEVEL 1. ELEMENTARY MY DEAR WATSON

1. pálya

gyilkos: Sydney
áldozat: Agatha
hely: Mike's room
fegyver: bomb
ok: zabpehely (3.),
mellette a zabpelyhet
(oatmeal)

2. pálya

gyilkos: Peter
áldozat: Claudia
hely: Peter's room
fegyver: gun
ok: 3.
Break In
1981, The Mousetrap,
6400000000:1, Brazil

3. pálya

gyilkos: Agatha M.
áldozat: Mike

hely: Peter's room
fegyver: bomb
ok: Mike filled your
chamberpoint with oil
Break In
Sydney - Micro,
Peter - Belgium
Claudia - -
Agatha - Arsenic
Mike - Dr Fu Matchu

4. pálya

gyilkos: Mike
áldozat: Peter
hely: Agatha's room
fegyver: knife
ok: Peter was black
mailing you
Break In
Sydney - Poisonid Shot
Peter - The Bobettes

Claudia - Down by the
River
Agatha - Mary Tyler
Moore
Mike - -

5. pálya

(Banana Folies)
gyilkos: Agatha
áldozat: Mike
hely: Mike's room
fegyver: poison
ok: 3.
(You WONTED MIKE'S
YIPSY ...)

Break In

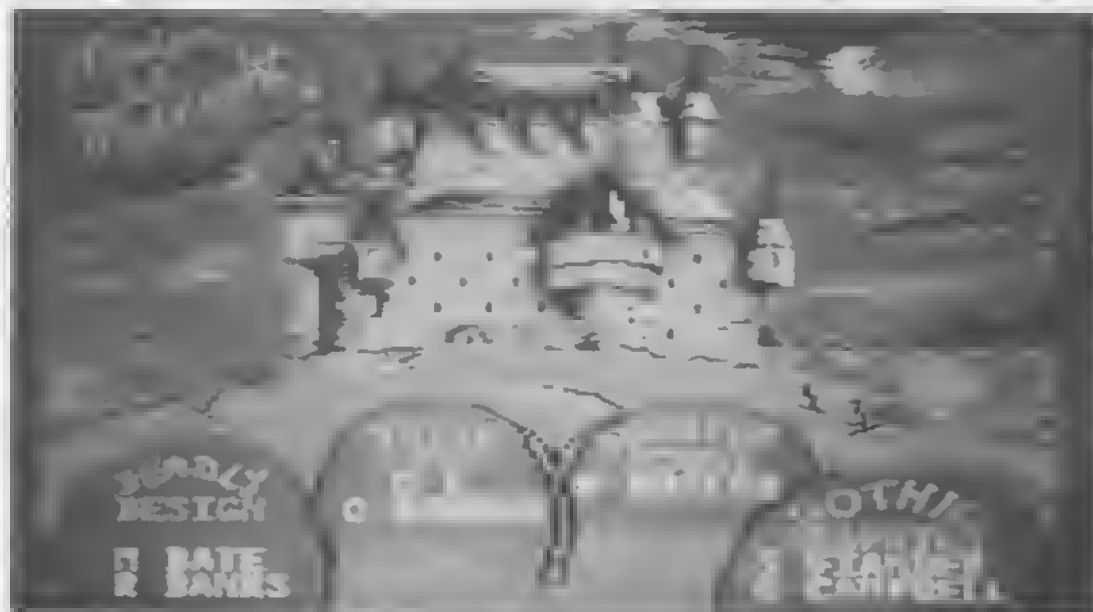
Sydney - Backgammon
Peter - Paul Drake
Claudia - no one
Agatha - -

6. pálya

(A Case for the Buds)
gyilkos: Claudia
áldozat: Mike
hely: Mike's room
fegyver: bomb
ok: he blew your ba away
Break In
Sydney - Vermont
Peter - 222
Claudia - Humphrey
Bogart
Agatha - Sparrow Carrow
Mike - -

7. pálya

(Fast Food Fight)
gyilkos: Mike
áldozat: Sydney
hely: Patio
fegyver: poison
ok: He would... (1.)



LEVEL II. PUBLISH OR PERISH

1. pálya
(Publish or Perish)
gyilkos: Agatha
áldozat: Peter
hely: Foyer
fegyver: poison
ok: Peter was grabbing all the promo \$\$
Break In
Sydney: Peter Falk
Peter: Roman Rolanski
Claudia: Flattop
Agatha: —
Mike: —

2. pálya
(The Rat Trap)
gyilkos: Peter

áldozat: Agatha
hely: Sydney's room
fegyver: poison
ok: (1.)
Break In
Sydney: 1.
Agatha: 2.
Peter: 29
Claudia: Red
Mike: —

3. pálya
(Blackmail)
gyilkos: Agatha
áldozat: Mike
hely: Foyer
fegyver: Ch. shaw
ok: 1. (Blackmailed...)

Break In
Sydney: Tom Wolfe
Agatha: Detroit
Peter: A bullet...
Mike: The Clanto Brothers
Claudia: 1952

4. pálya
(Of Pooches and Pillows)
gyilkos: Claudia
áldozat: Mike
hely: Claudia's room
fegyver: knife
ok: (2.)
Break In
Sydney: —
Peter: Bitter almonds

Claudia: Hercule Poirot
Agatha: Angela Lansburg
Mike: Sherlock Holmes

5. pálya
(Computer Chronicles)
gyilkos: Mike
áldozat: Claudia
hely: Claudia's room
fegyver: bomb
ok: (3.)
Break In
Sydney: Oil Comp
Peter: Stockbroker
Claudia: A Shot in the Dark
Agatha: Angela Lansbury
Mike: 3.

LEVEL III. - CASES FOR THE CUNNING

1. pálya
(The Case of the Mutilated Moose)
gyilkos: Peter
áldozat: Sydney
hely: Patio
fegyver: gun
ok: He ran over your brother
Break In
Sydney: —
Peter: Bina Crossby (3.)
Claudia: —
Agatha: Bare Knuckle Boxing
Mike: Qua Scraisera

2. pálya
(The Mystery of the Leaping Fish)

gyilkos: Claudia
áldozat: Peter
hely: hall
fegyver: gun
ok: Peter stole your "fish" plot
Break In
Sydney: Traris McGee
Peter: Soff soled shoes
Claudia: Sherlock Holmes
Agatha: Murp the Surf
Mike: Cricket

3. pálya
(Paint by Numbers)
gyilkos: Claudia
áldozat: Peter
hely: hall
fegyver: gun

ok: Peter ruined your reputation
Break In
Sydney: Vincenzo
Agatha: —
Peter: Mary Tyler Moore
Mike: —
Claudia: Blackjack

4. pálya
(Practical Pastimes)
gyilkos: Mike
áldozat: Agatha
hely: library
fegyver: gun
ok: She pulled too many practical joker
Break In
Sydney: Dr. Antuirete Louis

Peter: Sir Alic Guinness
Claudia: Baker Street
Agatha: Beekeeping
Mike: Maigret

5. pálya
(A Stich in Time)
gyilkos: Mike
áldozat: Claudia
hely: Mike's room
fegyver: knife
ok: Claudia squeezed you out of the deal
Break In
Sydney: A circus elephant
Peter: Jimmy Hotta
Claudia: Chicago
Agatha: Yankee
Mike: Billy the Kid

LEVEL IV. SUPERSLEUTH

1. pálya
(Last Laff)
gyilkos: Claudia
áldozat: Sydney
hely: Agatha's room
fegyver: bomb
ok: Sidney said you were Cousy writer
Break In
Sydney: 4
Peter: 2
Claudia: —

Agatha: Phillis Dorothy
Mike: —

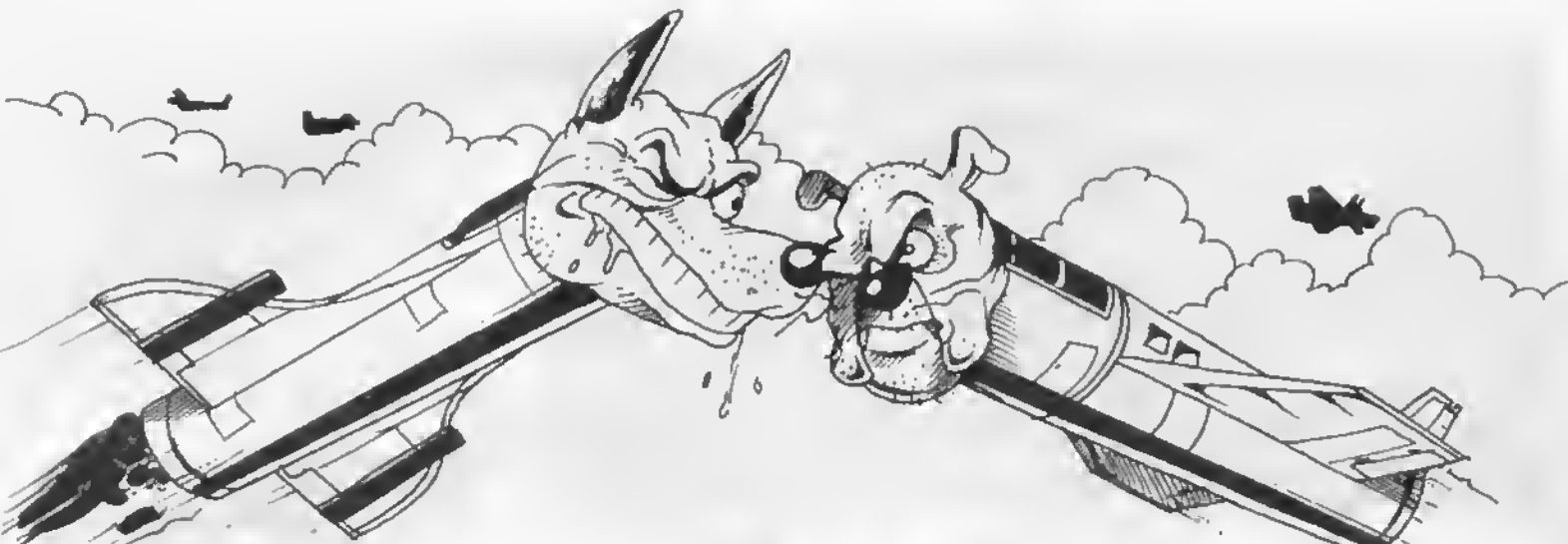
2. pálya
(Motherly Love)
gyilkos: Agatha
áldozat: Sydney
hely: patio
fegyver: knife
ok: You wanted Mike's inheritance

3. pálya
(Rhymes and crimes)
gyilkos: Claudia
áldozat: Agatha
hely: library
fegyver: gun
ok: Jealousy

4. pálya
(The Scales of Justice)
gyilkos: Claudia

áldozat: Peter
hely: patio
fegyver: poison
ok: He weighs less than the rest

Break In
Sydney: Beekeeper
Agatha: Rammers
Claudia: Danger Man
Mike: E.A.Poe
Peter: —



DOGFIGHT

getto

A MICROPROSE programozói ismét egy baba kis programmal rukkoltak elő a RAP-ülés kedvelői számára. Ugy lünk nem hagyta őket nyugodni a gondolaj, hogy bár számos szimulátor programot készítették, igazából nem sok olyan akadt köztük, amelyik előnyben részesítette volna a liszte légi harc szimulálását. Ezt a hiányt pótolva készült el végre 1993-ban a DOGFIGHT (Ne, azért nem kellett volna annyira sietni flúki CoVboy).

Aki egy kicsit is ért a repüléshez az most minden bizonnyal felkapja a fejét, és azt gondolja, hogy 'Légi harcot szimulálni? Szinte lehetetlen!', mert a légi harc kimenetelét a pilóta felkészültségén, tapasztalatán, jó reakció-készségén, és talán egy kis szerencsén is múlik (No meg a repülőgép típusán is, de ezt szándékosan nem említettük). Aki egy csóppet ennél is többet tud a repülésről az még mást is ide tudna biggyeszteni, aki pedig még ennél is többet, az nagy valószínűséggel pilóta(keksz). Mi mégis maradjunk meg a számítógépnél és ennél a programnál, mivel ez a pár sorocskán inkább azoknak szól, akiknek a gézagológó karját '+' illetve '-' billentyűnek, a belkormányát pedig joysticknak hívják, és sohasem sérülnek meg, ha gépük lángelva a lőldbe csapódik.



A program indulásakor négy nyelv közül választhatjuk ki azt, amelyik számunkra a legszimpatikusabb, vagy amellyel értjük is egy kicsit (Há-há — CoVboy). Ezután egy jelszavas védelemmel találkozunk, de mi nem esünk kétségbe, mivel nálunk van a CoV 35. száma, felalpozzuk az Elsősegélyt és belrjuk azt a szót amelyikre a program éppen kíváncsi (Azért, ha azt az akadályt nem kell legyőznünk, ne esünk kétségbe...).

PC-n a játék kezdetén egy konfigurációs menüben beállíthatjuk a grafikára, a hang-

ra stb. vonatkozó opciókkal. Ezek kezelése elég értelemeszerű, így nem tárunk ki a részletezésére.

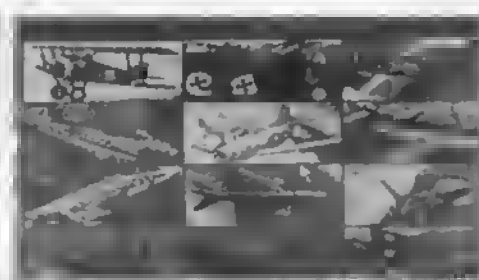
A következő képernyőn a három játékmód közül választhatunk.

Duel Mode: Egy általunk kiválasztott lőrténelmi korban harcolhatunk az okkeri leg-híresebb gépekkel, melyek száma több mint egy lucat.

Mission Mode: Az I. Világháborútól kezdve a Szíriai konfliktusig harcolhatunk végre küldetésekkel.

What If? Mode: Szabadon szárnyalhat a fantáziánk, miközben lehetőségünk nyílik a legkülönbözőbb gépekkel küzdeni. Itt lehet kipróbálni például azt, hogy milyen lehet egy F-16-ossal vadászni egy Fokker Dr.I-re, bár az igazat megvallva fordítva még élvezetesebb...

Most nézzük először a Duel Mode-ot. Itt hal lőrténelmi esemény közül választhatunk, s mindegyikhez az akkori idők két legismertebb géptípusát ajánlja a program. Erdemes minden géptípust kipróbálni, mivel nagyon szép a műszorral grafikája. A gép kiválasztása után meghatározhatjuk, hogy milyen pozícióból akarjuk kezdeni a harcot. Itt ér az első megalapolás minkel, mert az ellenlőt az alapvető légi manőverek közül szinte csak a Scissors elnevezésű fordulózást ismeri. Ez annyiból áll, hogy a gép jobbra vagy balra bedöntve hajt végre irányváltoztatást. Ezáltal könnyű vadászatot jelenti az ellenlőt megsemmisítése, ha a megfelelő gázadással és a jó útemben végrehajtott fordulókkal sikerül a gép hirta mögött maradni és a jó tűzolóhelyzettel felvenni. (No meg persze lőni...) Ennek a módnak sajnos az egyik legnagyobb hátránya, hogy semmilyen formában nem díjazza az eredményeinket. Kapunk ugyan egy állsmerő mondatot, mrszerint nagyon jól tettük a dolgunkat, de a következő billentyű leütésére ismét csak a menüben találjuk magunkat. (Véleményünk szerint egy hlscore lista aímán belőfött volna a programba.) Ennek ellenére azokkal a gépekkel, amelyek nem rendelkeznek irányított rakétával, csak gépágyúval, nem lül egyszerű az ellenfelet kilőni. Ez különösen igaz ha a Kereai konfliktusban a Mig-15-öst vagy az F-86 Sabro-1 választjuk, mivel ezek már viszonylag gyors gépek, így elég körülményes a jó pozíciót kiválasztva folyamatosan követni az ellenfelet.



Most nozzuk a Mission Mode-ot. Itt is először azt kell eldöntenünk, hogy melyik kor-szakban akarjuk a feladatunkat végrehajtani, ezután ismét a géptípus kiválasztása következik. Most megkapjuk a küldetés leírását. Ezt mindig olvasuk végig, ennek hiányában ugyanis céltalan repkedésbe torkolhat lénnykadésunk. A Resources menüt kiválasztva tudunk a küldetésben résztvevő lőbbi gépnok feladatokat adni. Ezek a következők:

Patrol

Ki kell választani a térképen egy területet a járőrözéshez.

Attack

Egy célponi támadása. Ezt választva egy másik ablak tűnik fel, amelyről ki lehet választani a célponit.

Support

Kijelölhetünk egy gépet, amely védelmez a támadásban.

Defend

A megvédendit kívánt objektum kijelölése. Probáljuk meg jól megszervezni a küldetésünket, mert a lent említett lervezést használva könnyebben eldhatjuk meg a feladatunkat.

A küldetés megkezdése.

A saját légi bázisunk kifutópályáján áll a gépünk. Az 'F9'-es billentyű segítségével megtekinthetjük a térképünket, ahol is a 'T'-vel váltogathatjuk a célpontokat. A program egyébként folyamatosan közli velünk a cselokeményeket (milyen gépek szálltak fel stb.). A numerikus billentyűzet '+' ill. '-' billentyűi segítségével pedig a térképet nagyíthatjuk, vagy kicsinyíthetjük. Az 'F10' billentyűvel meguk az objektumokat tudjuk megtakintani — bár csak madártávlatból. A 'Shift'/'T'-vel lérhetünk vissza saját gépünkhöz.

Miután kinézetöltük magunkat, itt az ideje lelezálni. Engedjük le a flaps-nek nevezett herkontyúnkat ('I' bill). A 'Shift+' billentyűvel adjunk maximális gázt. Apró kormánymozdulatokkal korrigáljuk a gép mozgását ahhoz, hogy az a kifutón maradjon. A megfelelő sebesség elérésekor finoman húzzuk meg a botot, s amikor gépünk már a levegőben van, a futómű behúzásával folytassuk munkálkodásunkat ('G' billentyű). Jöhet a flaps-herkontyú ('J' billentyű). Ha tudjuk mi a feladat, akkor haftuk vágja, ha nem jegyztük meg, akkor nézegessük a térképet és próbáljunk meg valami ellen-sőges célpontot keresni. Ha ehhez sincs kedvünk, csak a leszállás maradhat.



Amennyiben végrehajtottuk a küldetést, kapunk egy üzenetet, miszerint a küldetés sikeres volt, s visszatérhetünk a bázisunkra. A visszatéréshez mindenképpen a tőr-képet kell használnunk. Keresünk meg bázisunkat, repülünk oda, és navigáljunk a leszállóirányra. Figyelem! A gépekkel csak a kifutópályákon tudunk sáttetlenül leszállni!



A leszállóirányon repülve közelítsük meg a kifutót, használjuk a tőrsléklapokat (no persze, ha rendelkezik ezzel a kutyával gépünk...), csökkentjük a sebességet, engedjük ki a féklapokat, a végül a futóművet. Nagyon finoman engedjük le masinánkat a betonra, az apró kormánymozdulatokat finom gázadagolással kombináljuk. Gurulás közben (ha már alacsony a sebességünk), használhatjuk a kioréklakat ('W'). A küldetésnek akkor van vége, amikor gépünk megállt. Előlaptelésaal és különféle mód-
lokkal fognak megjutalmazni bennünket, ha sikeres volt az akciónk.



A játék különlegessége, hogy PC-n mode-mon keresztül is játszható, illetve két szá-mítógépet összekötve a COM porton ke-resztül, két játékos egymás ellen is hercol-hat. Remek dolog, aki tudja, próbálja ki. Az összeköttetéshez a What If? Mode-ot kell kiválasztani, ezután pedig a Two Player Serial Link menüt. Itt be kell állítani a COM port számát, s ki kell jelölni a Master, majd a Slave gépet, az összeköttetés típusát (modem vagy direct). Ha a kapcsolatot létre-jött egy ablak jelenik meg, amelyben üze-neteket küldhetünk a társunknak. Ezek után jöhet a már megismert gépválasztás stb.



Egy dologra azért felhívjuk a figyelmet. A Slave-nak kiválasztott gépnél ülő játékos csak a repülőgépe típusát választhatja ki, az összes többi a Master-gépnél ülő játékos adja meg (Pl. kezdő pozíciót).

Most pedig következze egy kis konfigurá-ció áttekintés a PC-s változatról.

Minimális konfiguráció:

- AT 286 16Mhz
- VGA vagy MCGA monitor
- 1Mb RAM
- MS-DOS 5.0
- egér vagy joystick
- soundblaster hangkártya ajánlott

Igazából csak olyan goppal érdekes ját-szeni amelynek a 386DX-es processzora minimum 33 MHz-en ketyeg, és joystick is akad hozzá. Ennél lassabb gépeken elég derabos a gép mozgása, ami egy kicsit ál-vazhatósná teszi a játékot, viszont a hangeffektusok jól sikerültek még o

speaker-on is. Mint azt mái említettük, a gépek műszertelének a grafika tökéletes-nek mondható (kár, hogy nem mindegyik műszert jelez). Sok régebbi programmal el-lentében itt van láborkormány is, amivel még finomabban tudjuk a gépet irányítani. Kel-lamas látvány, amikor a megölt gép füst-esikot hűz maga után, amivel rendkívül jó nyomatot hagy maga után. Szépek azok a grafikák is, amolyanok a küzdelem végén tár élénk a program. Aki a programot Novell hálózaton futtatja, jóleső meglepe-téssel legyek majd tapasztalni, hogy a haló-zati üzeneteket a program fogadni tudja és azt rögtön meg is jeleníti, természetesen a saját karakterkészletét és grafikáját felhasználva. (Mellesleg főher holt az a játék-program amelyik ezt is tudja...)

Billentyűzet kiosztás:

'Ctrl/Q'	PC-n kilépés a DOS-ba
'P'	Pausa be/ki
'ESC'	Visszalépés az előző képernyőre
'F1'	Előlső fülke nézet
'F2'	Műszorfel (váltás előlső nézetbe az 'S'-sel)
'F3'	Térítkei nézet
'F4'	Fordított taktikai nézet
'F5'	'Heads Up' nézet
'F6'	Kitátás balra
'F7'	Kitátás jobbra
'F8'	Kitátás hátra
'F9'	Térkép
'F10'	Külső objektum nézet (forgetása az 'Ins', 'Del', 'Page Down', 'Page Up' billentyűkkel)
'Shift/F1'	Sfor nézet
'TAB'	Célpontia nézés 'F5'-ös nézetben
'gray +'	Térkép nagyítás
'gray -'	Térkép kicsinyítés
'+'	Tolódór növelése
'-'	Tolódór csökkentése
'Shift/+'	Tolódór maximumra
'Shift/-'	Tolódór minimumra
'I'	Flaps le
'J'	Flaps fel
'<'	Láborkormány balra
'>'	Láborkormány jobbra
'G'	Futómű ki/be
'W'	Kioréklák ki/be
'B'	Tőrsléklap be/ki
'A'	Rasouico menü ('F3', 'F4', 'F5', 'F9' és 'F10' módban)
'Shift/Z'	Igdő gyorsítás (x2, x4, x8)
'Ctrl/T'	Óro be/ki
'Ctrl/E'	Ketapultálás
'SPACE'	Tűzelés
'Return'	Fagyvoi kiválasztása
'C'	Chaff szórása
'F'	Fleto szórása
'T'	Válegatás a célpontok között
'Alt/B'	Automata fagyvoi mód
'Alt/H'	Horizont be/ki
'Alt/D'	Grafikai felbontás részletessége
'Alt/V'	Heng be/ki
'Alt/S'	Joystick/keyboard érzékenysége

Aki azerotik a repülőgépszimulátorokat, azok egy jó darabig játszanak fognak vele, no persze egyelőre csak a PC-sok, a Microprose az Amiga változat megjele-nését nyárra ígéri.

Július végén jelenik meg a CoV nyári dupla különszáma, benne SZIMULÁTOR programok összefoglalójával.

Aki szereti a szimulátorokat, annak ez a szám sem hiányozhat a gyűjteményéből!

Keresd a hírlapárusoknál, vagy rendeld meg tőlünk!

Might and Magic®

CLOUDS OF

XEEN



Az egyik nap Burlock király elveszettnek hitt fivére, Roland visszatért. A király nagyon örült neki, de még semmit sem gyanított. Roland egy küldetés során tűnt el, amikor elindult, hogy megkeresse a lejárót a Tűzkő hegyben, a Földalatti Föld-re (Ez az, amit kibányásztak, amikor a metrókat építették? CoVboy). Mikor visszatért, a király fejét feltöltökdözt mindenféle mesével, varázslatos tárgyakkal, de leginkább egy bizonyos Hatodik Tükör-ről beszélt, aminek nem volt neve, s emiatt hordozható is volt. Ha valaki belelőpva elteleportálta magát, a tükör is vele ment. A király azonnal kalandorokat fogadott fel, hogy elhozzák ezt neki, s a végén annyira lekötötte a Hatodik Tükör, hogy az országgal már csak alig foglalkozott, egészege jelentősen leromlott, a kincstár kiürült stb...

Egyszer csak Credo hirtelen eltűnt, be lett zárva Roland által Derzog tornyába (Jaj! CoVboy). Innen küldözgette álman, amelyben még azt elmondta, hogy az elrablása előtti éjszaka belesett Roland kulcslyukán, s meglátta, hogy 'lppog felvette a hátöngét, aztán fogal sem mosott (Biztos, hogy a 'kulcs'lyukán nézett be? CoVboy)! Ehelyett inkább egy fekete könyvet bujt, s a padlót meg összekoszolta fekete szőnnel és mindenféle pentagrammakkal. Ekkor egy férfi jelent meg a szobájában, nagy sisakkal meg ronda csontvázpotával. Roland is megérezte, hogy valaki leselkedik, s üldözésbe vette Credo-t, aki miután zsákutcába került, megtámadta Roland-ot, s a hűsfoszlányok alatt megjelent Roland igazi teste: LORD XEEN, aki naná, hogy a világuralomra törekszik. Ja, XEEN élőholt. Derzog tornya meg úgy lett megépítve, hogy varázslattal onnan ki nem lehet menni. Ezt az üzenetet csak Newcastle lakóinak küldözgették, de egy nap az égből egy hatalmas villám csapott le Newcastle-re, így megölve annak lakóit, s mindenkit, rajtuk kívül, aki látta az álmot. Mi meg elhatároztuk, hogy másnap nagy kaland lesz...

Ennyit a be(le)vezetőről. Szép volt? Nem? Akkor miért nem ugrottad át?

Mielőtt megíjodnátok, elmondjuk, hogy ez egyelőre csak a leírás első része lesz. Tudnillik lapzártáig csak ennyit sikerült összehozni, de a következő szám(ok?)ban megvalósíthatjátok majd a folytatást is (his minden jól cseresznye).

Most a kezelésről — a hagyományokat elhajtva a sarokba — semmit sem írunk, csak azt, amit az MM3 leírásban még nem tudtunk / rosszul tudtunk / vagy annál újabb.

Rögtön kezdjük ezzel, hogy mindeképpen első szintűként kezdjük a játékot, nem lehet áthozni sehonnai karaktereket, ahogy a háremben sem lehetett.

A múltkor nem volt pontos két ikon leírása (a harcra!):

Két kard keresztbe: Ez a gyorsperc. Ha a 'két egyenest kard' módban beállítottunk valamit, akkor ezt lenyomva használni fogja.

Kard egy fickón keresztül. Ez a normális ütés, amikor a kezében levő fegyverrel támadja az ellenfelet.

Pontatlanságok voltak az osztályok fejlettségénél is:

PALADIN. 13-nál nagyobb MIGHT, PERSONALITY, ENDURANCE

ARCHER: 13-nál nagyobb INTELLECT, ACCURACY

CLERIC: PERSONALITY > 13

SDRCERER: INT > 13

ROBBER: LUCK > 13

NINJA: SPEED, ACC > 13

DRUID: PERSONALITY, INTELLECT > 15

RANGER: INTELLECT, PERSONALITY, ENDURANCE, SPEED > 12

Ezúttal a vertigo-1 kocsmában találkozunk régi barátainkkal, hogy az elmúlt néhány hónap során történt eseményeket beszéljék meg. A beszélgetés során sok mindenről volt szó, de a központi témát mindig is az a visszatérő álm foglalta el, amely már nyolc hónap óta zavar bennünket



Az álomban Burlock király tanácsadója, Credo szól hozzánk, s elmeséli, hogy milyen problémák is ütdtték fel a lejárat a királyságban.

Huhu? Mindenki itt van? Mármint aki olvasta az MM3 két részben közölt leírását. Ott íjlesztgettünk benneteket, hogy nem árt li-gyelni a CoV újabb számeit, mert úgyssor üsszátok meg a folytatás nélkül. Nos a New World Computing jövőtéből az MM sorozat új taggal bővült. A Clouds of Xeen alcímet viselő játék egyelőre csak PC-n hozzáférhető, de még az idén kigurul a piacra az Amiga verzió is, csak türelem (Na igen, azután majd abból is hónapokig csak hibás törés lesz az országban, mi? CoVboy)



Sir Canegni: Male Human Paladin

Mgt	Roy	H.P.	Experience	Item
Int	Lok	S.P.	Party Gold	Quick
Per	Age	Resis	Party Gens	Exch
End	Lvl	Skills	Party Food	Exit
Spd	AC	Aurds	Condition	

1

Race: Human
Sex: Male
Class: Sorcerer

2

Roll
Create
ESC

3

Skills
Cartographer
Swinner

4

Egyes fejek kapnak alapbe pár képességet:

Ember: SWIMMING
Törpe: SPOT SECRET DOOR
Gnom: DIRECTION SENSE

Ha új csapatot akarunk összeállítani, addig ne töröljük le az eredeti csapattagokat, amíg a tárgyaikat át nem adjuk. Máshogy néznek ki az egyes helyszínek is, pl. kocsmák, fogyerkezők, mert itt nem a képet adja meg, mikor az ajtón belépünk, hanem egy terembe jutunk, ahol vannak asztalok, vagy egyéb dolgok, s ha lenyomjuk a 'SPACE'-t, akkor nézhetjük meg, hogy mi van ott. Ez a játék folyamán másképp is igaz, tehát sátrak, kútek, lédák mészerezése előtt mindig kell 'SPACE'-t nyomogatni.

Új varázslatok/változások:

Nincs már külön druidai varázslat, a druidák csak a varázslói és papi varázslatok bizonyos hányadát tudhatják.

PAPI:

BEAST MASTER — Sajnos nem tudjuk mire való, mert cőheknél nem lehet kapni.

DAY OF PROTECTION — Egyszerre elvarázsolja a HEROISM, HOLY BONUS, BLESS, PROTECTION FROM ELEMENTALS (minden ellen).

VARÁZSLÓI:

CLAIRVOYANCE — A szemtűles játékos észrevehette 2 új köfőjét is a játéktér oldalán, amelyek a CLAIRVOY, elűzése után bizonyos irányokba bolygatnak. Ha minden fel nemet int, azt jelenti, hogy ne piszkáljuk (kút, lédek, fazék esetében), mert csak baj fog ebből származni. Ha az egyik már bolygat, de a másik még mindig rágcszodik a vízszintes fejmozgathoz, akkor előnyünk és bajunk is származhat abból, ha balányulunk, vagy a későbbiek

folyamán hasznos lesz ugyan, de most még csak ért. Ha mindagyrk bolygat, akkor OK.

DAY OF SORCERY — Ez is emilyen köfőgő varázs: LIGHT, LEVITATE, WIZARD'S EYE és POW, SHIELD-et is.



POISON VALLEY — Különböző nyilat, amelynek mindegyik 10-10 HP-t fog lesebözni az ellenfeleiről mérő kísérőben.

DANCING SWORO — Ez mondjuk nem változott, de fontosnak tartjuk megjegyezni, hogy élőholtak ellen nem hat.

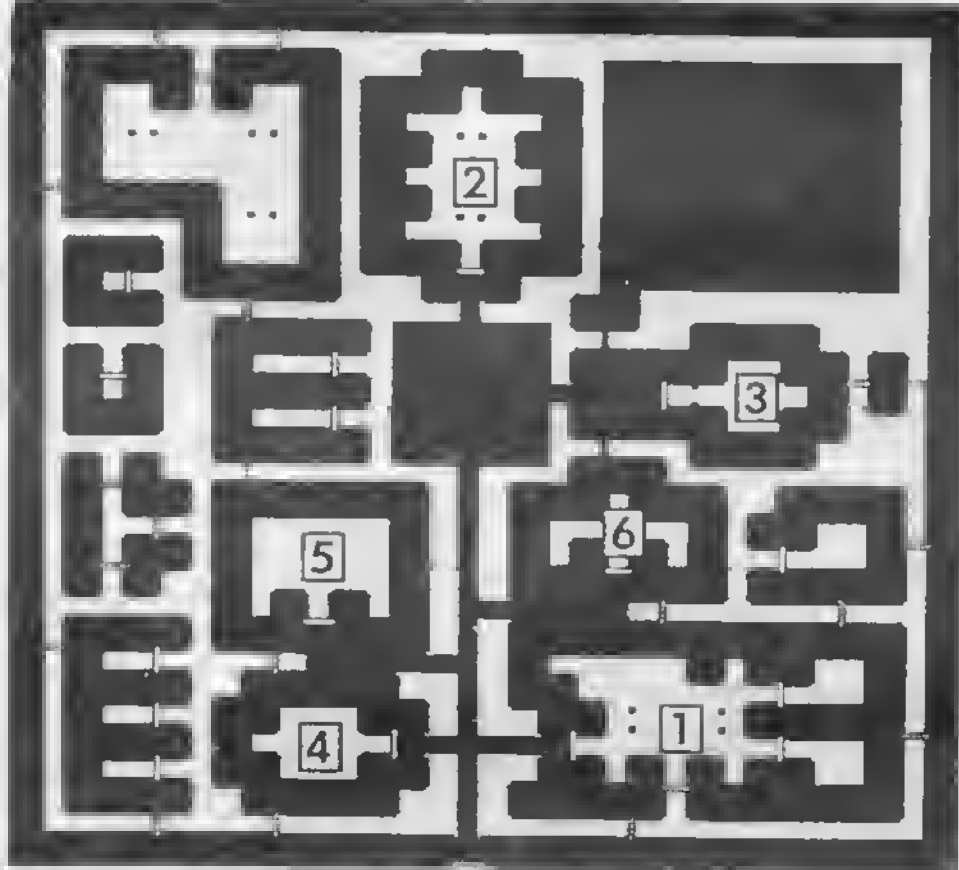
ELEMENTAL STORM — Nem választjuk ki a támadás előmót.

A szintek lépése is megváltozott. Sokkal elcsúszott, de fontosnak tartjuk megjegyezni, hogy ezzel arányban növekedett a szintlépéshez szükséges XP.

Új szövegek persze helemaal vannak, s egy-kettőről adunk is valami adatot (a lóbírók majd később):

Név	HP	AC	#tám	Megj.
GIANT SPIDER	8	4	1	Méreg
MAD DWARF	30	6	2	
CLAN SARGENT	60	10	2	
DWARF KING	120	12	1	Altat
TIGER MOLE	40	10	2	(negyöt út)
INSECT SWARM	30	10	1	(elektromos támadás)
GIANT TOAD	90	6	1	Altat
GIANT SNAKE	15	6	1	Méreg
ZOMBIE	30	2	2	Betegség
OGBLIN	20	6	1	
WICKED WITCH	50	9	1	Tárgy megátkozás
HEAD WITCH	80	12	1	Atok
HARPY	80	7	2	Szerelme (?)
KING'S GUARD	150	35	4	
CASTLE GUARD	74	30	2	
MAD FOOL	30	4	2	Elmebaj
ROBBER	50	8	2	Nyitak, és rgen gyors
YANQ KNIGHT	120	30	4	Lovagokat uti először
ROBBER BOSS	115	14	2	
OL. COLEM	1000	40	2	Fegyvert ekkor

A MAO FOOL-nak, a SKELETON-nak és a JOUSTER-nak van egy áttetsző fapája is, ami élőholt, WINTERKILL-ben. Az élőholtak először mindig a papokra támadnak.



1. szint
03,08 Fogoly (kiszabadított: 5000XP)
2. szint
11,08 Fogoly
4. szint
06,10 Koponya — varázsszót kérde
04,07 és 0-1,09
Minden tulajdonsághoz + 1
- Falhók**
22,07; 18,04; 18,16; 11,19. Drágakövek
27,20; 04,19; 08,07; 04,27; 22,28
Hárpia-félszék
10,12 Villám csap le
07,27 Hárpia- királynő
F3 — Orkok, Olani Toad-ok vannak
12,12 Kut: +5 AC
08,11 Átjáró a sötét oldalra (alulra),
amikor a holdak állása megfelelő
07,07 Kut: +25 HP
00,01 Kut: +5 színt
09,11 Myra, a gyógyfűvesz
05,12 Lejárat, DWARF MINE #1
04,05 Dorak, a vándor
12,14 Ork kunyhó
(leromboljuk —> +1000XP)
14,06 SHRINE OF POISON (resistance)
F4 — őrlásvarangy, őrláskigyó
09,03 Valin, az öregasszony
10,09 Witch Tower (Boszorkány-torony)
E3 — Orkok, INSECT SWARM,
csontváz, zombi...
14,13 Ork kunyhó
11,12 Spot Secret Doors-t árul (500)
03,14 Tavasz Drulda
09,14 Elemental Resistance + 20
E2 — INSECT SWARM
01,01 Lejárat DWARF MINE #4
E4 — Zombi, csontváz
05,14 Orothon csontsípja
D2 — INSECT SWARM
14,02 Merchant képességet 6000-ért
D3 — KILLER SPRITE
13,08 SPRITE barlang
12,08 Ligon kereti a koponyáját
D4 — Zombi, csontváz
15,15 Derek menyasszonya itt van
fogvatartva
C3 — EVIL RANGER
03,08 Tito, az ott keresleti a
HOLY BOOK OF ELVENKIND-ot
(Ett lant balóla? CoVboy)
15,16 +10 MIGHT, ACCURACY,
ENDURANCE

Ha kész a csapat, menjünk oda a polgármesterhez *Vertigo*-ban. Azt a feladatot adja nekünk, hogy a várost szabadítsuk meg a kellemetlenkedő SLIME-októl meg a DOOM BUG-októl, mivel az alózzleg felfogadott ember erre láthatólag nem képes. Nem kell mást tennünk, mint kiirtani városaszerte a kellemetlenkedő állatkákat, majd almonni JOE'S STOREROOM-ba, ahol harcoljuk végig az utunkat egészen a legdélkeletibb dobozhoz, azt nyitjuk ki, s ha jól választottunk, akkor emléket tesz egy számláról, ami a dobozban van, s amiből az derül ki, hogy Joe rendelte meg az állatokat, mert jó pénzt fizettek neki érte. A papírral menjünk vissza a polgármesterhez, aki XP-n kívül még egy „Kiemelkedő polgár” címmel is kiüntet minket, majd almondja, hogy most nem ártana a vörös törpéken segítenünk, ludnillik a bányákat elfoglalták az örült törpék. Ha megöljük a királyukat, s ide visszatérünk, megint ad majd sok-sok XP-t. Ez azért már nehezebb lesz és ráadásul jóval hosszab ideig tart. Mentsünk sűrűn. Pakoljuk fel magunkat kegyével meg varázslatokkal, s menjünk le a legközelebbi lejáraton. Utközben csapkodjuk az orkokat is, és ol ne felejtünk szintet lépni. Két szintből áll, az első ötben egy kódot kell összeszodni. Minden egyes bányajáratban ol van rejtve egy belü, ezeket összerakva lejuthatunk a második szintre, s ott is találunk egy jelszót, azzal egy másik, s onnan egy harmadik járatrendszerbe kerülünk. Az első öt szint kódzava: Mine 1, Mine 2, Mine 3, Mine 4, Mine 5. (Ki gondolta volna? CoVboy)

Nagyon kellemes újítás a játékokban, hogy a megtalált érdekességeket, jelszavakat a gép feljegyezi, s azt la lehet hívni egy menüből (QUEST). Külön helyen tárolja a küldölcökhöz szükséges tárgyakat, a fegyvereket, a páncélokat, a tuning-cuccokat és a varázslatokkal tartalmazó öcskaságokat, így is növelve a helyet a pakolásnál.

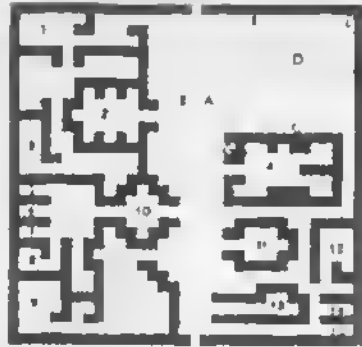
A teleport-tükröknél nem nagyon kellene kódszavak, elég ha a helyek normális nevét írjuk be neki. Ml idáig ezeket találtuk (azok kedvéért, akiknek esetleg nem lenne meg a játékhöz adott térkép, mert azon részlete-sebben fel vannak tüntetve a dolgok):

- Városok:** Vertigo, Rivercity, Nightshadow, Asp, Winterkill, Newcastle
Várak, tornyok: Castle Burlock, Castle Basanji, Dragon Tower, Tower of High Magic, Darkstone Tower, Witch Tower, Darzog's Tower
Egyéb helyszínek: Mount Firestone, Warzone (az az aréna), Ancient Temple of Yak

Koordináták:

- VERTIGO (Térkép fent)**
15,20 Templom; (2)
25,26 Pathfinder-t tanulhatunk (\$2500);
10,11 Training Hall; (5)
26,17 Bank; (3)
24,05 Kocsmá; (1)
20,13 Varázscséh; (6)
16,11 Céhtagságit vehatunk,
14,05 Polgármester;
14,10 Teleport-tükör;
14,17 Kut: visszaállítja a HP-ot;
08,04 Fegyverbolt; (4)
09,22 JOE'S STOREROOM;

- RIVERCITY**
01,20 SORCERESS-ek allopta;
dolgot keres;
14,18 Kut: város megtisztítása előtt;
részegge lesz, utána +100 SP,
19,18 Teleport-tükör;
01,03 Harcagnó gyémánt-térája;
25,27 Céhtagsági;
07,05 Yenq lovagok nagytónóke;



WINTERKILL
Élőholtak (SPIRIT BONE/FOOL/KNIGHT)
06,11 +50 MIGHT



DWARF MINE OMEGA
30,26 Itt a király + kincse

WITCH TOWER



Level 1



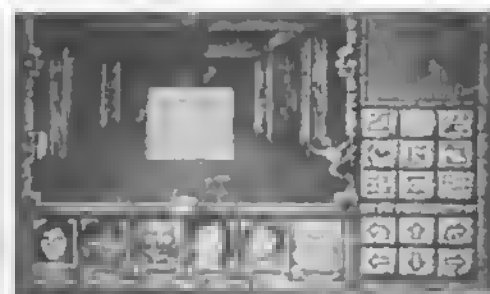
Level 2



Level 3



Level 4



Idő a teleport-tükrökkel is bejuthatunk, de jobb, ha végigjárjuk mindegyiket, már csak a kincsek miatt is. Minden egyes helyen a **MAD DWARF**-okon kívül van egy-kettő **CLAN SARGENT** is. A **TIGER MOLE**-okkal alainte nagyon vigyázzunk, s ne nagyon nyitogassuk ki a dobozokat, mert ha elég erősök is vagyunk hozzá, akkor is valószínű, hogy valami kellemetlenség bújik elő. A romokban való kutakodást sem ajánljuk, amíg nincs a papnak **CURE POISON**-ja, mert vagy három óriáspók jár elő vagy a túrkálót mérgezi meg (+ talál pár gemet). Az elsőbb szintek kódjai (sorrendben):

ALPHA, THETA, KAPPA, OMEGA.

Az első három is csak pénzeszerzésre jó, az utolsóban viszont mege a törpo király is ott van. Elég veszélyes odáig az út, mert a betörendő felek előtt sokszor van mérges gáz, s míg mi utat törünk magunknak, a gáz köztörpe is szobozhat és nagyobb valószínűséggel meg is mérgezi. A törpo királyt két **CLAN SARGENT** is védi. A király kincse is elég ártalmas, de a legjobb az XP, amit érte kapunk a polgármestertől. Azonkívül megint ad egy kitüntetést, a **Bátorság Vörös Törpe Erdemrendjét** (egyre jobb!). Ilyenkor már 7-8. szinten lehetünk, s nem baj, ha boszorkányok tornyát is meglátogatjuk (de addigra mindenkeppen vagyunk **LEVITATE** varázslatot, ha máshonnan nem, hát **RIVERCITY**-ből, de ott még vigyázzunk, mert igen káros lehet az egázságra egy **SORCERESS**). Ehhez menjünk el *Valin*-hoz, aki odeadja nekünk a torony kulcsát, s megbiz minket azzal, hogy rambeljük le az egész boszorkány-szövetséget és hozzunk ol neki egy unikornis-szorvat (itt is), s azzal majd feltámasztja kedvenc egyszarvúját, *Fallistá*-t. Mert egyszer orro a helyre tévődött és a beszik olaltatták, majd mikor talkelt egy unikornis fokúdt molietta, akit már régóta meg akart ölni a gonosz fehérrép. Am ő vigyázott rá, de nemrég váratlanul elhunyt, s azóta tudja, hogy a beszik megölték. Bont

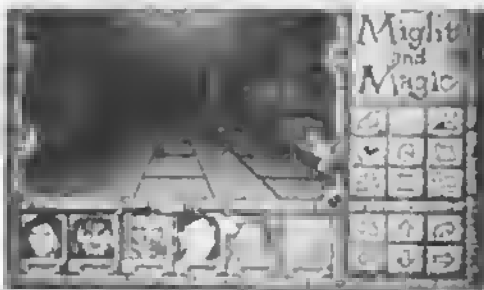
a toronyban nem lesz sok veszély, a gablinok nevetségösen könnyű ellentételek ezen a szinten már, a besziknél meg arra vigyázzunk, hogy tegyünk megunkra egy **PROT FROM ELEMENTALS**-t, hogy védjen a tűztámadásaitól. Szabadítsuk ki a foglyakat minden szinten, az utolsón öljük meg a **HEAD WITCH**-t, aztán menjünk oda a koponyához a délkeleti sarokban, adjunk neki egy gamet, majd mondjuk: **'ROSEBUD'**, s orre kinyitja a titkos ajtót, az egyszarvú egy szarva a mlénk is lehet. Vigyük hát ol rögtön *Valin*-nak, aki nagy örömeben **CRUSADER** címet ad nekünk, s így már bemehetünk **CATTLE BURLOCK**-ba. A toronyban egyébként hasznos dolgok a második szinten a koponyák, man egy gemet, valamint pár aranyért igen ártalmas varázslatokat adnak, pl **LIGHTNING BOLT**. A legutolsó szintről is mehetünk egygy ol jobbra, az a felhőbirodalom lesz. Mielőtt egy felhőre lépünk, löjük ol a **LEVITATE**-t, különben kellemetlen dolgokban lesz rászünk. Ugyenez történik akkor is, ha nem felhőre lépünk, mert akkor a **LEVITATE** sem fog minket megvédeni a lezuhanástól (viszont egyszer azért érdemes megnézni a zuhanást, mert szorintunk egész jól néz ki)



M a felhőkön szedjük össze a gemeket, majd csepjük egyen a **HARPY QUEEN**-t, s rontsuk szót a harpio-létszokot. A kardokat nyújtó kezektől csak akkor vehetjük le a cuccokat, ha már **CRUSADER**-ek vagyunk, a szobrok feliratait pedig csak akkor olvashatjuk ol, ha **LINGUIST**-ek is. Egy zuhanás 100 HP-t sebez. Most már kátellenül mászkálhatunk, s gyűjthetjük be az újabb és újabb megbízásokat, ezekről részletesebben később, most csak nagy vonalakban. *Burlock* király várában három megbízást is kapunk, az egyik a királytól, aki természetesen minket is a hetedik tükrőrt küld ol, a másik a király tanácsadója, aki tudja, hogy itt valami nincs rendben és *Credo*-t szeretné látni, így megkér minket, hogy hozzuk vissza a gonosz mágus, *Durzog* báró tornyából. A harmadik a királynő, egyelőre csak az ő kérését tudjuk teljesíteni, man neki a gyémánt tőrjét lopták ol a **RIVERCITY**-i rablók. Nem ártana tehát a városokat megpucolni a rossz elemektől. **RIVERCITY**-ben két gond is van, az egyik a **SORCERESS**-ek gyülekezete, a másik a **ROBBER**-eké. Mindegyik elég nehéz, csak a 10. szint körül állunk nekli. A **SORCERESS**-ek olintézésára a város északi részén lévő pall kár meg minket. A beszik az északnyugati részen, a céhen túl vannak, a rablók főhadiszállása pedig középtá, nyugat felé. Rajtuk kívül még **INSANE BEGGAR**-ok is kellemetlenkednek, de csak alacsonyabb szinten jelentenek veszélyt, mert harapásuk egy klassz talkavarja felkölög emberelinket. Nagyon sok, pontosabban 80,000 XP-t kapunk ha ol flickónak visszavisszük azt, amit a beszik elloptak tőle, azonkívül meglontja az **ENCHANT ITEM**-et is. **NIGHTSHADOW**-on egy átok ül, és től van gnóm vámpírokkal (nem **RAVENLOFT**-os hátistennek) meg **BAT QUEEN**-ekkel. A **BAT QUEEN**-ek is olőször a papjainkra támadnak. Az olősholtok kilntása után maradt egy koporsó 01.14-ben, amit csak akkor tudunk kinyitni, ha a napórákat megtalálón beállítjuk, s a koporsót a megfelelő időpontban



fejleszgetjük. Erre az időpontra a sárkányok utalnak, pl. egy macska élete, no meg csak este harcolhatunk, szóval mindenki rájön, hogy este kilenckor próbálkozhattunk, **COUNT DRAC** aló is jön és leszívogatja varázstudóink SP-t, s ha megöltük, koporsójában találunk 99,999 aranyat és 50,000 XP-t (pontosabban azt nem találjuk, azt kapjuk).



WINTERKILL is élőhottas gondokkal küzd, itt a város megboldogultlan lakói ugrándoznak az utcákon. Először meg kell ölni minden **SPIRIT BONE**-t, de nagyon alaposan kutasuk át értük a várost, majd menjünk le a délkeleti gonghoz, abba ogyszer üssünk bele, s utána a két északihoz, majd mindegyikre kétszer-kétszer csapjunk rá.

Vannak oldalt kis gömbök is, azokat az irítás fázisában nyomkodjuk meg, s akkor több rejtőzködő **SPIRIT** is rántámad. Ha az megvolt, menjünk vissza az itteni polgármesterhez, aki szép nagyot köszön nekünk, de elmondja, hogy most sajnos a **SPIRIT FOOL**-ok jönnek, ismételjük meg még egyszer. Ha ezekkel is megcsináltuk ugyannazt, akkor a **JOUSTER**-ek **SPIRIT** megfelelői jönnek, amik már igen veszélyesek, de utánuk már marad a béke és kapjuk az XP-ot.



ASP is bajban van. Itt kígyók özöntöttek el a várost. Először természetesen irtaunk ki minden **SNAKE MAN**-t meg **GUARDIAN ASP**-ot. Figyeljünk arra, hogy északon, ahol homokos a talaj egy csikban taláporok vannak, azokat kikerülve lehet csak továbbmenni. Ha ez megvan, akkor menjünk vissza a főterre, s a gömbök színeit kell változtatni. Átlósan kell azonos színűeknek lenniük, de hogy most piros legyen-e a déli, keleti vagy kék, azt a kedves Olvashoz-ra bizzuk. Ezután hozzáérhetünk az északon lévő géphez, s az nem fog minket visszatelepíteni, benne meg is találjuk az átalakítót, amit romboljunk szét. Ezután felvehatjuk a **PIEZOCRYSTAL**-t, ami pár mezővel toljebb van, s azt adjuk majd valamikor oda kint egy fickónak, aki ezt keresi, s cserebe megtenit minket a **MEGAVOLTS**-ra, de még ad pár száz ezer XP-t is.

Ha igen magas szintűek vagyunk, akkor megnézhetjük **BASENJI** várát is, ám előtte mindenképp pokoljukkal magunkat az egyik kútból +250 HP-vel, meg egy **PROT FROM ELEMENTAL/FIRE**-vel, mert állandóan tűzgolyókkal fognak minket csapkodni, itt nagyon jól lehet a tulajdonságainkat növelni, bizonyos tekerések elolvasása után.

Találhatunk pár dolgot is, amikben egy-egy druida kéri segítségünket, aki a tel utolsó hópehelyét, illetve a nyár utolsó virágát keresik. **Newcastle** (volt otthonunk) igen rossz állapotban van, de 50,000 aranyért megvásárolhatjuk. Ezután az 5 megacredit-ért a királyi várban az egyik figura ellintézhető, hogy jövr valamelyest az állapotán. Ötször kell öt megacredit, azaz összesen 25, hogy ismét régi pompájában tündököljön a vár.

Ezekon kívül még sok-sok kisebb-nagyobb megbízást is kaphatunk és fogunk is kapni. A várakba/barlangokba csak a megfelelő kulcsot engednek be, az **Ósi Yak Temple** kulcsát egy mocsárvidék szélén élő tigura adja, aki mellesleg megkér minket, hogy tapossuk is el azt az undorító valást. A **Főmágia Tornya**hoz a kulcs a **Cave Of Illusion**-ban található, ahogy egy szoborfelirat mondja a **Feltróbirodalomban**. Itt olvashatunk még valamit egy **TAXMAN**-ról, meg hogy a megacreditekkel is van valami dolga.



Hát akkor egyelőre annyit. Ugy gondoljuk olinduláshoz már elég, de ha valahol megakadtátok, akkor várjátok égre meredő tekintettel valamelyik újabb CoV-ot, mert ismét csodákkal fog szolgálni a nyájas Olvasónak, mint ahogy ez mindig is így volt.

Amiga PC

CompArt KFT

Üzlet: Budapest, Újpesti Centrum Áruház,
(A kék metró újpesti végállomásánál) II. em.

Tel.: 169-5155/35

Fax: 189-3707



JÚLIUSTÓL

COMMODORE-ra, AMIGA-ra, PC-kre RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG, ÉS HITELAKCIÓ!!!

Áraink:

C64-es: 9.690,- Ft

Amiga 600: 33.900,- Ft

IBM PC: 49.000,- Ft-tól

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák! Vásárlás előtt kérjük, telefonon egyeztessen velünk!
Üzletünkben számítógép- és videoszervíz is működik,
elromlott gépét garanciával megjavítjuk.

Figyelem! Az AMIGA NET klub taggal 3% árengedményt kapnak árainkból!



Ween

the PROPHECY

CoVboy: Juhhóé, indul a bécél gyara, avagy Wien, khm. pontosabban Ween már megint prophecy-t jétezik, ezaz tánccal egy Ween-er Walzer... Lője már le valaki ezt a CoVboy-t!

Végref! Egy újabb játék a Cocktail Vision-tól, a nagyszerű Gobliins-sorozat alkotóhíő! Alcím: 'The Prophecy' jóslatot jelent, prófécia. PC-n yönyörű Intro mutatja be az előzményeket, melyek, mint mindig, úgy alakulnak, hogy sürgős színrelépésünk nélkül bizonyos végzetes események bekövetkezésének valószínűsége ugrásszerűen megnő. Egy egész fantasy-kiárályság veszte torog kockán, szükségos tehát a rándalkozásunkra álló három napot sűrű tevékenykedéssel eltölteni, különben a csúnya rossz Kraal átveszi a hatalmat, és romlásba dönti, sőt nyomorúságba taszítja a sehoisincs-vidéki lakosságot. Ween unoka képében kell küldetésünket teljesítenünk. Amígán az Intro elmaradt, sőt egyelőre csak egy francio nyelvű változathoz volt szorencsénk, szóval az Amígásoknak kétszer is illik elolvasni ezt a leírást, hogy a dolgok egyántalmúek legyenek

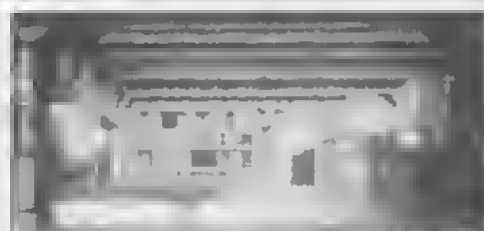
A játék kezeléae:

A kezelés teljesen egár-orientált, vagyis sok dolgunk nincs, mint fologalni maus berá

tunket a képernyőn, azután clickelni itt-ott, szóval szépen mindenkí rá fog jónni a dolgok fontéysaira.

1. A házban

Egy ház nappali szobájából Indulunk. A két működő ajtó közül az egyik a tornácra, a másik egy alkimista műhelybe vezet. A tarisznýában mindössze egy kis számóce található. Nem baj, majd Ween gyűjt még hozzá más földi javakat is. Hogy őt ne táradjon elpólni, a tornácra két mókás ferdvű apóka (Uki és Orbi) szegődik a szolgálatába.



Hősünk előrelátó módon minden vackot összeszed, amit csak tud. Gyűjtőgető életmódjának eredménye: egy harapófóga a

tűzhely mellől, egy verázsgolyó az asztalról, egy darab zsír meg egy kés a faliszekrányból; egy marék rőzse, egy nádszál és egy adag tűzifa a tornácra; egy megvakot tartalmazó szűtyő, egy orvosságos tégely a műhelyből.

A nád éles levelére és a tornác védőrácsának koménysógére való tekintettel Ween az ímént említett fogót rögtön használatba is veszi. Az azonban nem sokáig bírja a strapát: a rács végez volo, Ween pedig úgy dönt, hogy használatatlan dolgokat nem cipelt(t) tovább, ezért elhejtja. (Igy tesz a késsot is, miután a nádból furulyát faragott vele.) (Mellesleg, Gobliins II-n odzódott játékosoknak előlto furcsának tűnhet, hogy itt a tarisznýában lévő tárgyakon, sőt a szoroplókón is lehet használni a kezünkbe vett szerszámot...)

A furulya hangja (Ween-en használd) előcsalja Urm-ot, oki a vámpírok csopónjába tartozó donavér, és éllendóan gyümölcsre óhes. Kodvence a számóca, annyira szereti, hogy aranyrúddal lizot órte. Miután elfogyasztja a gyümölcsöt, órómében elkezd osazeviszsa repkedni, levevő a polcra! mindon értékeset (kristályvázák, tégelyek etc.). Közben leesik még egy kis számócedzsem is, mely ismétellen számót tarthat e vámpír árdeklődésére. Urm csorébe felajánlja varázshatalmát, amit Ween ügyesen a kandallóba helyezett éghető anyagok gyors égásének beindítására használ fel.

Az alkimista műhelyben a falon lévő portré egy digitollzált látomás gyors felidőzése után azógre akasztható. Mógüle egy reflekt hely nyílása kerül napvilágra. A benne mindeddig rejtőzködő petkány az orvosságos tégely tartalmával kezelt megvak elfogyasztása után elszerűen, lehetővé tóvo, hogy Ween egy óntóformái halásszon ki a lyukból. Az asztalon talált nagy kulcsat egy gyonúsán mozdulatlan koponyát szótórtve egy gyűrűhöz is hozzáfutunk.

Uki és Orbi, a két bolondos segád rájön hogy ha ez a gyűrű (az első szent ékszer) e varázsgolyó közelébe kerül, gyors transzformáció megtekintése közben egy úst keletkezik. Nosza, Ween rögtön fel is teszi benne az aranyrudat olvaszni, majd az olvasott aranyat óntóformába óntva a kapott aranykulcs bítokában semmi akadályá annak, hogy a műhelyben található lakatot kinyissuk.

2. Az ároknál

A föld alatt egy széles árok állja utunkat, melynek elján kónos füstöt óregtve jzzó folyadék lortyog. Egy előtünk erre járó utazó nem találta meg e jőhert, és most ott tekszik a földön a szorencádtion, élet podrg csak annyí ven benne, hogy kukacok maszkálnak romlásnak Indult csontjai között Sabaj, Ween erre felkapja az összes felkapható tárgyat, sorrendben: egy ógó látkyát (melyet a tábortűz meggyújtása után gondoson a tarisznýébe helyez) és néhány szál deszkát, melyek a falhoz vannak támasztva. Most derül csak ki, hogy ezek addig egy úregget takartak, melyben Ween-nek még egy kötelot is sikerül zsákmányolnia.

A tűzőn (az ústben) megolvasztva Ween egy kis olajat készít a zsírba, amit aztán tárolás céljából az úregben talált halyes kis csuporba tölt. (Itt elkelmünk nyílik megcsodálni a program 'lyout' trpusú menürendszerát. Merje velaki azt mondani, hogy a játéktprogramok nem haladnak e korral!)

A gyűrűt az ústről levéve ismét golyóhoz jutunk, ezt ugyanis egy, az úreg homályában rejtőző koponya erősen hiányolja. Miután kimutatta a foga fehéret, körjük vissza a varázsgolyót, hátha Ween-nek még szüksége lesz rá. Itt ven egy teljesen borozsdásodott

amélszekerrel (nem amli amli szekerrel) is. Ween boledugja a nyílásba az üreges csontot, és csodák csodájára a beleöntött előj pont a szerkezetbe kerül, kifejtve ott jótékony hatását. Ezután csak meg kell húzni az omeltyűt. Az árok közepénél kiemelkedett kőről már elér a túlpártig a kőállal összekötözött daszkák vége.

3. A pecsét

A homályban egy kőből készült zárszerkezet rejlik, mint azt a leírásnyábel előholasztott, még lobogó fátyla helyzetével megludjuk. Allg ért ide, *Ween* azonnal megszedidja az őt álló kőszobrot dícső fegyverétől, majd ezt a földön talál csonttal megtámasztatva alhúz egy függőnyt. Mőgőtte csak faketeribizko van, amit *Urm* barátunk — inkább repdesva, mint reposva — elfogad. Varázserőjét nem, de szolgálatát azért felajánlja, az ajtó fölötti lyukon át bohozza nekünk az ajtó kulcsát.

Egy kis kamrába jutunk, melyben az Exceilibur-legenda paródiájának megtekintése után a felvett karddal egy féltst talapatáról leberitva hallucinogén kipérolgású cián-dimetil-hipofoszfát-savat fedezünk föl. Jó lesz az a jelenleg éppen üres üstbő, melyben eddig sok minden megferdukt más, de valószínűleg nem áruunk al vale nagy ltkot, ha azt mondjuk, hogy ezután sem lesz ez máskánt.

Ml nthogy sevünk van, már csak egy kis ember(?)figurára van szükségünk, amit a megfelelő kód botáplálásakor telpattanó rejtekejtő mögöl szerzünk be. Egy másik kódra egy alixir karöl elő, ezzel később még kázdhatunk valamit.

Miután *Ween* lamaratta e csappkövel a pocsiórlól, a Nap- és Hold-köveket, meg a kis képmást a helyére illesztje az akadály al-párolog, mahalunk.

4. A vízparton

A távolban látszó templomhoz vezető hidat megközelítve egy ronda zöld szörny ugrik elő, látszik rajta (meg mondja is), hogy személyesen *Mr. Kraal* küldöttje. Annyl boj logyan, gondolja *Ween*, a bolóle kihullott tollal az oldalt található ládát birizgálva. Az ebben található íratokat az üstben jól összemixelve olyan koktélt készít, amittől rögtön *Urm* kedvence terem a sarokban. *Urm* ismét oranyra csaróli, ami jól jön, he búvárkódnál akarunk. Az orony ugyanis összeolvasztható az első pályáról megunkkel hozott fél lakattal. Így egy búvárkészülék-helyettesítő varázslatol nyerünk.

Megyünk e víz alá, vagy talón inkább száraz lábból óhajjuk megközelíteni a templomot? Mindkettő módunkban áll: ha az előbb készített turmixol az olxirrel is megkezeljük, hatásos szörnyzanzásító bájjal-hoz jutunk.

5/a. A hidon

A hidon néhány lyukra és egy kivont karddal üldögélő békára leszünk figyelmesek. *Ween* egy lyuknak kódrabbal történő lezárása erejéig kölcsönkéri a kardot, a másik lyukot pedig az üsttel fedi be. Közben *Urm* barátunk lezabálja az itt látható hatalmas szemőcékál, több tonna aranyport hagyva a helyükön. Ez viszont a harmadik lyukban fogott kis rovarnak kedvence elődolo, hagyjuk meg neki.

5/b. A víz alatt

A víz alatt egy kicsit nehezebb az élet. A vízből kinyúlva *Ween* elkap egy tegyet, amit egy víz alatti bokor közölsőbe helyoz. Erre egy kis hal megindul arrefelé, nem ludván, hogy egy nagy hal vízszent éppen

órál les. A nagy hal mageszi a kis halat. Fel is fordul föle, mert a kis hal egy kis elektromos hal.

A nagy hal hasát üvegdarabbal felnyitva egy vasrudat találunk, amivel a kiugráló ráccsal elzárt kijárat oldalán leváló sziklát lofosztjuk, de ugyanez egy odú nyílásának kitágításánál is segítségünkre lehet. A bokorbeli falrisztott kis hal szerencsétlenségére pont ome odú előtt szeretne olúszni, de megjárja. A kiköpött csontvázból alókaruló szigonyhogyet vasrúdra illesztve megfelelő esőlyel próbálhatjuk meg a következő halacskaél keresztülzúzni. Már csak az időközben beragadt rács kőz kell beillesztelnünk, és a mehő ödülakó kihajlítja a rács rúdjaít.

6. A templom bejárata

Egy csúnya kígyó állja ol a bejáratot. Miután *Ween* visszavátoztatja kvarckristályá a mérőgell, nincs akadály a egy kis bozót-tűznek. Egy rovarcsapdának nem a legmegfelelőbb hely a háztető, na meg éppen kapóra jön a szállásukat vesztett rovarok fecsendősősere. Ezért *Ween* az ároknól leirtak elapján újfont golyót készít az üstből, majd az itt talált feldisz (a második szent ékazar) segítségével csővé alakítja azt. Ezzel loveri a rovarcsapdát a földre, és begyűjti a rovarfelhőt.

7. A sárkányfajzat

A sárkány nem jár túl *Ween* eszén. Hősünk addig használja a pergemanre írott varázslatokat, amíg a sárkány szunyog képét nem érti. Ekkor gyorsan csapdába csalja, majd a cseresznya illatára belibogó *Urm*-mal a szeméttelapra szállíttatja.

8. A templom

A templomban körülözve három zent ajtót látunk. A helyes megoldás a bal oldali, bár mindháremnak ugyanaz a kódja: balról jobbra, felülről lefelé mind a négy gombel megnyemjük, majd 'Enter' (a koponye).

1 | 2

3 | 4

A következő ajtó kódja: o, ooo, oooo, 'Enter'.

9. Az ór(lány)

Egy mesterságesen elrondított banya őzli o szentőly momantán még nem is lőtozó bejáratát. Csek (le)járatolt kvarcvirág-kivonottól kepja vissza orodeti (igen formás) alakját, e vele együtt arejét. Elkészítőső (1 személyre) a következő:

Vőgy le a szeber fojáról egy zöld rongyol, és lőroló le az óvszázados port a szeber szemérol. Vőgy föl minden felvehetőt, aztán a lalát kelapáccsal csinálj torzó a szeberből. Közben a tűzhelyre pakold föl az amlorát, rá a leveleket, alé a fát és a gyűjtőst, majd a szőkőkutot előtő pőckőive (12, 4, 6, 3) nedvesítsd meg a portárló rongyol. A leqsett vizilövet omold föl, és ledd a polcra. Ontózd meg a szeber szemeit mérőgell és virágporral, kígyó és kvarcvirág lőszon azekkel. A kígyó varázserővel bir. Alakítsd ét vela a csővel, és todd föl a tűzhely fölé. Vard ki o kiálló léglát a falbel. Gyűjts tűzot egy nagykővel. Főzd ki a virágból az arómat, és a nedves rongy hatására lőcsőpőgő párlalet kis zöld korsóban fogd föl. Hidegen tálaljuk.

Ween a rögtönzött lepárló lőrombotva visszanyaril a varázsgolyót, és az időközben odaűlő bálványnak kölcsönadja egy pillanatra. Erre egy ajtó következik a falon.

10. A szentély

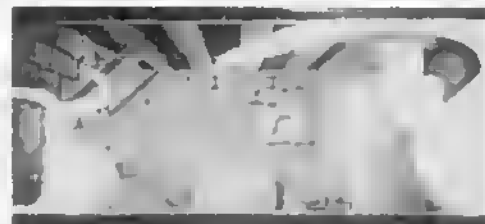
Mest derül csak ki, hogy o csúnya *Kraal* el-lepta a Revuss-t a tabernákulumból, így hát itt mag nem ér végel a megpróbáltatások sora. *Ween* ezért elozoz a függőny mögöl kát tűkről, lehúzza a szoborról a kosztuűjét, kivesz velo egy szívet az itt található dobozból, és egyűttal a helyére is teszi. Nem ké-ne íthagyni a nyakláncot, amely a harmadik szent ékszer, és karddal gazdegítja a varázsgolyó lehetséges megjelenési formáit. A mérleget tartó szebor orra nyitőszorkezet, de csak a mérleg kehollyel való átbil-lenlőse után működik.

Mielőtt tévezna, *Ween* vel még egy búcsú pillantást az asztal mellett rejtőzködő vázára. A kivett kulcs nyitja a faltáruól folyosó ajtaját, feltéve, hogy a tűkrök jól bo vonnak illesztve az o célra kitákpzett nyílásokba. Ujabb homályos folyosó, a vőgön két ojtóval. Miként a hid/víz (5/a, 5/b) esetében, itt is két szálla bemlik a cselekmény, csak annyi a különbség, hogy itt mindkét választási lehetőség a nehezebbik.

11/a. Urm felélesztése

Egy őrlás dino nemtetszősősének SB-n (or comp.) megtaláló hangol is adva hidegre teszi *Urm* barátunkat. Kél lerop előrhető, az egyik egy épület hemlokzata, a másik pedig egy folyópart. Az előbbin *Ween* leleszt egy hordérol egy abroncsot, és egy tálrőeső helyen még egy hálóval is toffegyverkezve olindul a folyóhoz. Odaörve klugraszt egy rákot búvóhelyéről, halászik, és az eredményt a rák iméntli tartózkódási helyére helyezi. Erre a rák kijön a vízből, *Ween* pedig olkapja. Ezzén az abroncsbel és egy fémrőcsből csines kis szorszámot készíve aranymosásra adja a tejét.

A folyórol visszatörve *Ween* karddal villőm-hárított fabrikél a nagy szobor kezéből, és az így szerzett villámmal feltekeri a kűtbel a láncon lőgő ládát. Miután a rák elvőgta a láncokat, *Ween* kardjával lofosztja a láda le-tejét, és a benna lalált kulccsal egy szok-rénykébel egy Nap-szimbolumot zsokmányol, melyet hódelata jelölül a szobornak ajándékoz. Így tesz o villámmal és o talótt oronyrőgőkkel is.



11/b. A azörnyklárlány

A jobb oldali ajtó egy rőtro nylik, melyen szorgos szörnyecskéek eletik mehő klárlányjuket. Elsőzva találhatók még itt: mongúz, kígyó, lábszárcsonl, zsák, gyökér, sib. (Je, sib nem találhető, aki mégis talál, oz megkaphalja a THE PROPHECY shareware változatát, INTRO.STK nélkül...)

A zsákol szájjával előre tartva megközelítjük a bókésen azondorgó kígyót, és egy óvatlan pillanatban hirtelen mozdulattal ráborítjuk, de még a madzagot is bekötjük a zsák száján, ki ne szőkjön a rusnya léreg. A mongúz jut llyeténképpen betovő talethoz, okl csorébe megteszi nekünk azt a szives-séget, hogy oltúnik a szlőről sietve.

Ween leratja a virágot, majd egy csódrabbal a csőrgadező ferrást alkalmllog eltervelo győngyök és egy félíg lőrött lábszárcsonl segítségével kombinált pont készit bolóle. A sarokból előholasztott gyökérre a fa kőrgónok felhasítása nyemán kilyő

gyantából vételez, a mászkáló szörnyesek amőbová alakítása cöljából. Az Immán hozzáférhetővé vált királynő fejfájását csak egy házi készítésű por anyhíti, viszont az olyan hatásos, hogy nemcsak a fejfájás, de az egész királynő megszűnik tőle. A kijáratot elzáró rács egy kőből elnyisszentással nyílik.

12. Kilátás

A tenger! A távolban nem fehér vitorla, hanem maga a *Volcano Island* látszik, amely tulajdonképpen *Ween* utcója. Ezért egy csészeben feltöltjük egy fa csöpögő nedvet, és egy piros virágra önti. Egy rég kihalt őslélektől koponyájáról a szarval, egy főről pedig egy indát kölcsönvéve csákányt barkácsol, és kipróbálja a belülső sarokban.

A fakadó forrás vize hatalmasra növesztli azokat a szikla téven termő gombákat, melyeknek ízét a néhai őslélektől szemüregében élő féreg annyira szereti. De az — lóvon, hogy csak egy gyáva kukac — nem mer az itt répködő griffmadár szemébe elő karúlni, ezért várjuk meg, míg az a ragacsba bele-regadt légy iránt kezd al beható érdeklődést tanúsítani, és kővel hajigáljuk meg.

13. Hajóépítés

Biz' ez a partra sodródott csónak lehetne jobb állapotban is! A partra heverő evezőmaradvány mag csak-csak megteszi kormánylapátnak, de a stabilizátor az már keményebb dió. Egész pontosan kókuszdió, nem is egy, hanem két egész hálónyi. De nem ám hálázsháló, mert az másra való. Jelenesen hálógőzre.

A halászlétről nem térünk vissza üres kézzel, egy éppen ikrákat rakó halat sikerül fogunk, mint azt a hal oldalának felhesítésakor megjelenő animáció tudunkra adja. (Ellopott hátizsákunkat *Urm* aranyáért csarába a személyesen jelenlévő tolvajtól kaphatjuk vissza.) Vitorlát az elant morgoló pákocsa szó nekünk, egy kis kaviár ellenében.

A karddal levágott faágakat ügyesen átalvetjük a lélekvesztő törzsén, ráakasztva a kókuszdióval tall hálókat. Egy bambuszrudat sem ártana kivágni, árbocnak. Feszítsük ki a vitorlát, és tengerrel Ahoooooy!

14. Hajózás

Az oldalunkat a kíváncsiság, csónakunkat viszont egy *Kraal*-küldött fürje ki, így a beömlő vizet időnként üsttel ki kell merítenünk. Eközben *Ween* időt szakít magának, hogy miután az idekészített kuics nem ide való, mérgeben leverje a lakatot a csapóajtóról, amely egy kiskancsó szurkot rejteget.

Lázás vízmarítgotósunket egy pillanatra félbehagyva csóvól közelebb piszkáljuk a palackpostát, mert megtetszett az üveg paraladugója. Kicsit be kell szurkozni, és már be is lehet verni a lékba.

15. Az öreg halász

Partot érve kiderül, hogy a csónakban telált kula a partra álló viskó ajtaját nyitja. Egy öregembert találunk odabent, egy negy tall számúce és egy ásó társaságában. A tengerpart homokjában rengeteg dolog van eltemetve. Ezeket mind igényli az üldögélő öreg, de még *Urm*-tól is akar egy kis aranyat. Mindennak birtokában eltűnik székestől, azabodda téve a bojárát, amit karddal kell kifarangni.

16. A völgy

A gyanútlan látegetőt egy hegyes fogakkal megáldott márges húsevő virág fogadja. Ez valójában egy elvarázsolt gyönyörűség

tündér, akinek az Igazi elakja a fan csüngő díóbe van zárva.

A fa gyökerei közt karddal turkálva aranyat találunk. Ezt odaadjuk az aranyzabáló kérésznek, miután egy lyukba benézve kiugraszottuk azt búvóhelyéről. Ő egy madzaggal segít ki bennünket. *Ween* addig hadonászik a karddal, amíg le nem vág egy karveségségű egat, meg egy csomó nyilvesszőt.

Az ágre rákötő a madzgot, és az így készült nyíllal becölözze a díót, de a tollazatlan nyíl cáh lövészt, csak egy madarat ugarszt ki a lombok közül. A duzzogó virág rögtön elkapja a szerencsétlen szárnyast, csak a tollait hagyja meg, amit *Ween* egy csóvól piszkál ki a virág veszélyes közelségéből. A tollal kezelt nyilvessző már eltalálja a díót. Karddal azéteszkve azt, *Ween* kiszabadítja a tündért.

17. Kraal előszobája

Ismét találkozunk a trükkös öregemberrel, aki aranyat követel, de ha megkapja, márhetetlen elvitásunk feletti esdőlkozással kifejezve szépen eltűnik vele. *Ween* a bot és az üveg szem áttal még egyszer megidézti, és *Urm* segítségével kővé változtatja az öregot, aki erre beadja kőkemény derekát, és kinyitja az ajtót.

A méreg és a virágpor, melyek egy ládát töllel megjelvezve válnak láthatóvá, már régi ismerősök. Az üstben a kettőből ketyvasztott varázsíték a sarokban burjánzó gombára öntjük, elősegítve annak robbanásszerű növekedését. Ekkor előkerül egy pár darab szarvasgomba, a következő varázsszeret elkészítését téve lehetővé:

1. Szokásos koktél (méreg+virágpor): növesztő hatású szer
2. Méreg+szarvasgomba: luciferus, azaz fényhozó
3. Virágpor+szarvasgomba: vitalys, azaz életadó
4. Mind a három: változtató turmix

Ween megint készít egy alapkoktélt, és az áttal egy lúcsomót serkent gyorsabb fejlődésre vele. Kamillát arat, majd a kettős számú hatóanyag segítségével kifordítja rubint (a botsejében égő tűz kívülre kerül...), és kamillateát főz rajta. A beteg fárag a teakúra során új erőre kapván telegeli az ajtót elzáró gombaerdőt. Itt még lesz dolgunk, de azért nézzünk körül másfelé is.

18. Szoborpark

Az első, ami a szemünkbe ötlk, egy hatalmas fejet ábrázoló szobor. Száját sűrű növényzet borítja, melyet tonácsos megnyesgetni egy kissé. A jobbra látható faragvány annyira álethű, hogy vitalys-szal való kezelés után szárnyra kap. Mögötte egy kar rejtőzött, amit *Ween* örömben meghúzt. Nem történik semmi érdemleges, hecsak az nem, hogy a másik pályán kinyílik egy rejtékhely.

Borgol ugyancsak kővé válna van jelen. Egy kis élesztő hatására oldalajli, hogy a hangyalkirálynéknak éppen arra a porzóra von szüksége a boldoguláshoz, amit a kvarc virággal alakítása után kitápnak. A király hálából hangyává változtatja *Ween*-t, hogy a (hangyaperspektívában) égisgéro fűben megtaláljuk elvesztett kincseinket. Egy tengelyt is találunk, ne hagyjuk ott, pont jó lesz a hiányos szorkezetbe, amely a rejtékhely bolsejében van.

Kulcsunkkal az ajtóhoz esőtelve kinyitjuk azt, de olyan rács állja utunkat, amit csak a 4. számú turmix képes megváltoztatni. Mégpedig kigyóvá. Ebből mérgeződés lesz, majd a kapott rubinokból kieresztett tüzet vízzel eloltva a bojárát szabaddá válik.

19. Kraal barlangja

A Láva-folyón való átkelés lehetősége csak erősen korlátozott formában létezik. (Fel van hajtva a palló.) Sobaj, inkább rengáljuk meg a drágakőberakásos szobrot. Karjával *Ween* akkora lyukat lerag a szobron, hogy belátni az ott elhelyezett rubinig. Előgetve egy olyan bogár alakú drágakövet találunk a helyén, melynek nem hiányzik semmije. Felélesztése után egy megdermedt lávalofyásba karddal vágott lyukhoz repül, és innenél kezdve szentjónobogárként funkcionál.

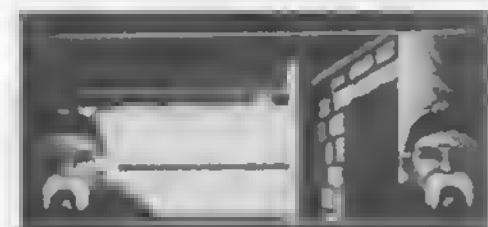
Az egyik lyukban megbúvó kigyó, *Ween* elrendő zoktatását megelégtelve egy halom ragasztót okád, melyet his edénykába fogunk fel. Ez alkalmas lesz a bogérke sötét lyukakba való szökésmentes bollesztésére, világosság teremése céljából. Minden sötét lyukat fel kell világosítani, szegény *Ween* allg győzi keresni, összeragasztgatni és telélesztelni a szentjónobogár-darabokat. Egyszer még a varázsgolyót is lóányba veszi nagy világosságteremtő igyekozetében. Segítőársunk, *Petrey* nem hiába ismételget nekünk számokat, amennyit mond, annyiszer kell meghúzni a fogantyút, aztán a falra felitt összes betű kivilégítése után a *KRAAL* szót nyillovésekkel le kell betűzni.

20. A börtön

Ween vízszentagséggel egy börtöncellában folytatódna. A falból kirángatott szöveget a furmányos zárszerkezet jobb oldall hét órájához beszüve lelelünk egy tűt, melyet ki szabedulhatunk. A helyes kombináció három óra, kilenc óra. (Ugyan csak nyolc lyuk van, de a lizenkét osztású óraszámlapnak megfelelően kell gondolkodni.)

21. A homokóra

Djel és *Azeulisse* tregikus végű szoralmónak emléke itt is kísért, két lezárt doboz képében. Mivel *Ween*-t zaverja a gyékori kongatás, az inga lengését három fogantyú megrongatásával lelassítja (Jobb oldati teljesen le, teljesen föl, majd ugyanez a közőpsóval és a bal oldalival.) *Djel* nevének vésett betűkőn történő lebetűzésével egy keshoz jutunk, furulyát készítve egy szal bombuszból. Behangolás után megszólaltatva *Ween* behívja *Urm*-ot, aki nem akar segíteni, de mégis azt teszi. Ugyanis lever egy kőből faragott A betűt, ami jól illeszkedik a betű között tátozók lyukba, és éppen szükség is van rá *Azeulisse* nevének bogépeléséhez.



A azerelemesek egymáaél tesznek, és a kiszabaduló tündér elhozza azt a három homokozemat, amit *Ween* jó érzékel a homokórába helyez. Ezzel a jósátt beteljesedik, a torzonborz *Kraal* pedig találja-szen bogolyókat. THE END. Hát mit mondunk, őszintén szólva nekünk a játék telézet, a történetet egy kicsit gyerekes, a logika talán a kellelénél bonyolultabbra sikeredett, de azért megért egy miszt, hiszen úgy gondoltuk az *Indy IV Adventure*-höz hasonlóan ez is azok közé a játékok közé tartozik, mely segítség nélkül igen nehezen végigjátegzható.



NIGHTBREED (C64)

A CoV 34-ben már lement a térkép, következésképp tehát a leírás:

Kezdésnél szép kis képet látunk, majd a 'Space'-t megnyomva egy menübe jutunk 0: Start (vojon mi lehet?)

1: **Passkey** (minden pályán különböző alakzatokat lehet látni a falakon, azok a pályák kódja. Ha itt kirokunk egyet, akkor azon a pályán kezdünk, amelyiken az az alakzat látható).

2: **Keyboard** (irányítás billentyűzetről)

3: **Joytack** (irányítás joy-jal)

4: **Credits** (készítők névsora)

5: **Prologue** (keletörténel)

'F1'-et nyomva hősünk mutáncsá változik.

Level 1.

A starttól induljunk jobbra, egy oroszlanfejes kopulig. Itt menjünk le, majd ismét le, végül balra. Itt látható az első kulcs. Aki akar, tovább mászkálhat, sietősebbek átmehetnek a Level 2-re az előbbi módon: Az első kulcs helyétől induljunk jobbra, majd menjünk le. Itt volnánk, de hol a kijárat? Csak lépünk rá a földön heverő aknára, s máris zuhanunk a Level 2. felé.

Level 2.

Szerencsés megérkezés után menjünk jobbra, le, le, majd balra, le, balra, végül be az ajtón. Yikes! A második kulcs! Most már talán meg is kereshetjük a Level 3. bejáratát. Tehát: korossuk meg azt a képernyőt, ahol színes buberékok szalidogálnak fölfelé. Ha megvén, akkor essünk le. Aaaaargh! Bummm! Ha földet értünk, induljunk el jobbra, fel, be az ajtón, le, majd jobbra, le, végül jobbra. Oh! Jón az ismerős zuhanás, no meg a Level 3!

Level 3.

Kedves kis pályá! Megérkezés után máris egy nagy szomogyóval nézünk farkasszemmet. Valószínű, hogy ő bírja tovább, ezért menjünk le. Ha leértünk, induljunk hatszor balra, majd fel, jobbra, fel. Hoppá! Itt a harmadik kulcs, de egy pizsamás fazon őrizi. Sebaj! Verjük szét, és kaparintsuk meg a kulcsot. Ezek után korossuk meg a *Baphomet* nevű úriemberhez vezető utat. Menjünk ahhoz a képernyőhöz, ahol két ajtó van, közülük pedig egy létra. Innen induljunk háromszor jobbra, itt egy ajtónak kell lennie. Ha bemegyünk, személyesen találkozunk Mr. *Baphomet*-tel, aki *Cabal*-lá szentel minket, majd különböző feladatokkal lát el: engedjük vissza a berserkereket a saját világukba, bla bla bla... Végül megköszöni tetteinket, és visszaküld a harmadik pályára.

Baphomet bátyó házikójának ajtajától menjünk háromszor balra, majd itt próbáljunk bemenni a jobb oldali ajtón. A kép sötét

TURBO CHARGE (C64, Amiga)

Talán a „*Chase HQ*” mintájára írták ezt a programot, melyben egyébként autókáznunk és lövöldözni kell. A játék töltése mellett bemutatja a műtat vagy másképpen a háttértörténetet. (Egyébként a grafika Amigán és C-64-en teljesen hasonló, talán az Amigás verzióknak a hangja+zeneje kellemesebb).

Ebben a háttértörténetben először a megmeredt műholdat mutat, mely azzal töltötte az időt, hogy míg az emberiség egymást ölte, ő szorgalmasan filmezett. Ezek után láthatjuk a saját kocsiakat. (Tán Lamborghini lenne vagy valami olyasmí?) Sőt, magunkat is + barátunkat, ki szüntető.

TUSKER (C64)

A térkép a játék első pályájához a CoV 34-ben volt. Segítség: Miután megszerezte a



Tökös Mákos

tebbre vált, és köztük volnánk, hogy szabadgá tettük azt az utat, amin a berserkerek hazajuthotnak. Ezek után menjünk kétszer balra, fel, balra, fel, jobbra, fel, balra, fel, jobbra, itt a kapu. Menjünk beléje a szeretett Level 2-n találjuk megunkat.

Induljunk el: fel, hátra, balra, fel, jobbra, fel, balra, fel, végül be az ajtón. Egy kép tájékoztat arról, hogy éppen elhagyjuk *Midian* bejáratát, s még egy, amelyen látjuk az elegánsan távozó berserkereket. Éppen indulnánk haza, amikor megtudjuk, hogy a gaz *Mash* elrabolta a barátainkat. *Lori*-t. Kalandra fel!

Mehetünk vissza a barátainkhoz!

A második pályára érkezünk. Menjünk balra, le, majd jobbra, amíg a loasós rész

hez nem érünk. Essünk le! Innen jobbra, fel, fel, a létrán le, jobbra, le, jobbra. Itt is essünk le!

Hopp! A harmadik pályára érkezünk! Menjünk le, majd háromszor balra, végül fel. Nini! Megint itt a pizsamás fickó! Talán ő *Mask*? Tok mindegy! Próbáljuk kinyitni! Harc közben próbáljunk egy szinttel lejjebb osni, különben nem tudjuk *Lori*-t megmenteni. Ha megöztük a főszert, menítsük meg *Lori*-t, majd menjünk át a Level 2-re, itt induljunk el balra, fel, balra, fel, jobbra, fel, balra, fel, jobbra, majd le az ajtón!

Induljunk fel, balra, balra, fel, jobbra, fel, balra, fel, majd be az ajtón! HAPPY END!!!

• **SURANYI ZOLTÁN**, Hódmezőv.hely

nül fog lövöldözni. (Ez a joy gomb nyomásával elérhető el.) Es már tőltődik is az első pálya Spanyolországban. Az előző autót ki lehet lőni, sőt még a zserukot is, kik ha megelőznek, hirtelen elénk fordulnak! Ha nem kénünk örök benzint, akkor az úton lévő konnákat csipegetssük föl, de ne legyünk olyan mohók, hogy az allenség korok (utó) olakú aknáit is felszadjuk, mert akkor robbanunk.

Losznak olágazások, akkor arra menjünk, merre a főbbek, mert ellenkező irányban olzárták fallal az utat és megtömlék dínómmal, hogyha hozzá érnénk, repüljünk! Egy idő múlva nem tudunk előzni, és mel-

lettünk van 1 ismeretlen márkájú autó, melyet löjünk folyamatosan, szorítsuk le és fülöncsiptünk 1 úgynököt, aki nagyon sietett. (Ezt a gép is ki fogja rajzolni.) Ezután jön a 2. pálya, *Kairó*! Minden pályán így-így kell dolgoznunk, közben meglehet, hogy autórunk 1-2 rendőrségi barrikádot, de a lényeg, hogy mindenki gyorsan rájön a lönyögés és a játszás módjára

Pár tanács!

A 'Space' billentyű lenyomásának eredménye, hogy járművünk a megszokott 128 km-ból 228-ra turbózza fel magát!

• **Vanyó Tibor**, Mezőkovácsháza

16-os pályán a nádvegókést, menjünk vissza az 5. pályára és a borlang mellett

(bal oldalon) kaszobeljük le a növényzetet! Itt megnyílik az út a dzsungelbe. • **NORBY**

HILLSFAR (C64, Amiga)

Ezt a kalandjátékot a *Stratégia Simulations Inc (SSI)* 1989-ban adta ki. A zene és a grafika elég jól sikerült.

Nos miután sikerült betölteni, a következők közül választhatunk:

1. **RIDE CURRENT CHARACTER TO HILLSFAR:** lovagolni Hillsfarban
2. **LOAD A CHARACTER TO RIDE TO HILLSFAR:** betölteni egy korábbi karaktert készíteni
3. **GENERATE A HILLSFAR CHARACTER:** karaktert készíteni
4. **SAVE YOUR CURRENT HILLSFAR CHARACTER:** karaktert kimenteni
5. **REMOVE A HILLSFAR CHARACTER FROM DISK:** levonni a karaktert a lemeztől
6. **LOAD A PRE-ROLLED CHARACTER FROM DISK:** kimentett karakter betöltése
7. **TRANSFER A CHARACTER:** karakter átvétele (POOL OF RADIANCE, C.O.T.A.B.)
8. **MAKE A HILLSFAR SAVE GAME DISK:** karakter lemeztől mentése

Ha a 3-ast választjuk, akkor:

1. Karakter faja:

DWARF - törpe / ELF - tünde / GNOME - gnóm / HALFELF - fél tünde / HALFLING - félszerzet, hobbit / HUMAN - ember

2. karakter neme

MALE - férfi / FEMALE - nő

3. karakter osztálya

FIGHTER - harcos / THIEF - tolvaj / FIGHTER-THIEF - harcos-tolvaj

Ha azzal megvagyunk, a következő táblázatokat látjuk:

Név / Nemo / Faja / Osztály / STR - erő / INT - ész / WIS - bölcsesség / DEX - ügyesség / CON - egészség / CHA - vonzerő / GOLD - arany / EXP - tapasztalat p. / LEVEL - szint / HP - ütési pont / AGE - kor / KEEP / YES / NO.

Yas-ra a játék kéri a karakter lemezt, amire menthet.

No-ra kezdhetjük elől az egészet.

Ha betöltöttük a kívánt karaktert, utána kezdődhet a játék. A köv. képen a bal felső sorokban a lehetséges válaszok helyét látjuk. Mellette az aktuális helyszínt, ez előtt az üzeneteket olvashatjuk majd. Ha a kérdésre NO-t válaszolunk, akkor egy térképet látunk, a 'RETURN'-ol választhatunk lehetséges útirányt. 'SPACE'-re lovagolunk kell.

Az Irányítás:

Joy-jobbra: gyorsítás

Joy-balra: lassítás

Joy-fel: ugrás

Joy-le: lehajlás maderak, nyíllak ellen.

Az úton a földtől fára, árokra, vízre stb. vigyázzunk, a szándék időben ugorjuk át, mert elbaltunk.

Ha útközben sokszor elesünk, akkor a következőket látjuk:

1. **WALK ON AHED:** folytatni a lovaglást
2. **LOOK ON A HORSE:** lovunkat megnézni
3. **WAIT FOR PASSER:** Megvárni egy járókötőt Vigyázz! Bendtárak támadhatnak meg.

4. **START WALKING BACK** vissza a sarthoz

Ha bemegyünk egy lókereskedőhöz, akkor az alábbiak közül választhatunk

1. **TRADE YOUR HORSE:** lókereskedő
2. **BUY A NEW HORSE:** új lovat venni Az alábbiak közül választhatunk:

FAIT - gyors ár

JUMPER - jól ugró ár

POKEY - erős ár

3. **TALK TO THE TRADER.** Beszélgetés a lókereskedővel.

4. **LEAVE TRADING POST:** elmenni

5. **WALK TO HILLSFAR:** Visszamenni Hillsfar-ba



ADVENTOUR

Ha elerünk egy házat, várost, akkor ha nemo: (NO) válaszolunk, lovagolni kell tovább, ha YES-t, akkor bemegyünk a városba. Ha házba mentünk be, akkor egy idő alatt ki kell nyitni a házban lévő ládát, majd kimenni a kijáraton. Vigyázzunk, mert kis idő múlva katonák jönnek. Ha egy lódo nem nyílik ki, akkor választhatunk, hogy 1. alkulcsal nyissuk ki.

1. Ha ezt választjuk, akkor a zárat látjuk balról, és ki kell választani a megfelelő kulcsot (a berázdákat figyeljük). Ha a kulcs nem jó, akkor az alkulcs elhőrik, ha jó, akkor az egyik rugó leszűnyed. Ha ki nyílik, a ládában lévő pénz, varázslat v. más, a miénk.

2. Ha ezt választjuk, akkor a következőt látjuk: (alul!)

1. **LEAVE DO NOT TRY TO OPEN THIS LOCK.** abbahagyni a kísérletezést.
2. **USE PHYSICAL STRENGTH TO FORCE IT:** pajszerral felfeszíteni a zárat.
3. **PICK THE LOCK WITH A SMALL OBJECT:** valamilyen kis tárgyat használni.
4. **USE A KNOCKING TO OPEN THE LOCK:** valamilyen kulcsot használni
5. **USE THE MAGICAL CRIME OF OPENING:** varázslatot használni.

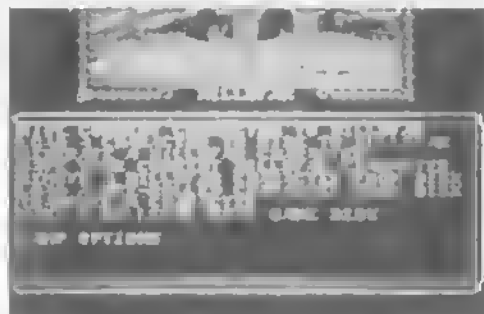
Ha lehet, a bet felső sarakban lévő időre is figyeljünk! A tádák kinyitásával csapdát, toleport is felkaphatunk. Ha a gép kijelzi, hogy keressük meg a kijáratot, akkor egy csikozott kockát keresünk.

VÁROS

Ha idő lovaglunk be, akkor a következőket látjuk: bal-felső sarakban a helyszínt, mellette nagyban a térképet, és az alatt az üzenetsort. A kép alatt a tulajdonságokat, az időt, a nálunk lévő tárgyakat, és a kulcsok

számát. A kastélyban található pár dolog, pl.: aréna, varázsbolt, könyves stb. Az arénába bemenve egy szörnyet kell legyőznünk, fent látható az energia csúknak és az allonfoló is. Ha nyerünk, akkor pénzt kapunk. A városban sétálva emberekkel találkozhatunk, van aki az arénába hív minket, van aki elad néhány dolgot, pl.: kulcs, varázslat stb. Házakba is ugyan úgy lehet betörni, mint a tádákba!

A város belotti részén van egy célőlvölde. itt egérre, medárre, táblára löhetünk, késsel, kövel, nyíllal. Az oldalt álló pasákat sajna nem lehet lelőni, mert kivédi a pajzsával. A városban nem minden házba kell betörni, van ahol be lehet menni



Nos ennyit sikerült összekaparnom a játékról! Még valami: fordulni a kurzorral lehet, előre menni pedig az 'I'-vel (<—) balra nyíll: pauro, 'S': zene ki/be.

A Save/Load-ot majd mindenképpen megkeresi magának.

• Bodnár János/ALT, Dabracen

NEWS

- Elkészült [TGMS] Maestro legújabb DIZZY átirata (szerintem ez sikerült a legjobban, mármint GFX-ben).
- Nemeokára torjodni fog egy remélhetőleg COOL game, melynek GFX-ét én [HARRY OF OOTU] a CODE-t pedig a bátyám [ACTION OF OOTU] követte el. Címe: WEST+4. A játék licit a C64-es WEST BANK-hoz hasonlít (nem konvertált). Az Intro-ban szereplő képet nemrég kreáltam (KING!). Egyébként nem vagyok beközpöt, csak szerény!
- [LAVINA] megúnta az ADVENTURE játékok készítését, ezért áttért maszkálós GAME-ekre! Elő játéka (NINTENDO WORX) után készül e köv. game (én már láttam, mit is mondjek?! YEAH!).
- Mostanában a logikát játékok jöttek divatba. Ilyen játék a TONIDO. 2 gómból kell összekötni a pályán a szétszórtn csőelemekből úgy, hogy az folytonos legyen. Ezt a CAME-t láttam C64-en is. Hieba, sokat tud ez a kis fekete isten.
- Már megjelent (elég régen) egy YOI GFX BOX. MISSNO WORLDS címmel. Ez is [OOTU] design.
- A programjaim között öszrevettem egy jó öreg kis játékot, ami még nem öszerepelt



a CoV-ben. Neve: SENSITIVE/220 VOLT. Sejnös ez a csapat már rég elhagyta a +4-et, de a játék az fonomenális! Kis kockákból kirekott pályán kell vögigvezetnünk egy labdacot, a kockával velő

érintkezéskor az felrobban... Cél, a cél.
• [LBM] konvertált 4 kópet, egy szép zenét és már kész is a FLYING CHIP. Baromi jól Erdemes beszerezni!

• NAGY TIBOR (Harry of GDTU)

SAVAGE ISLAND

Egy kis kitérő. Kezdeném a kibontakozó hangkértya csatával. A plusim best ezen a tóron! A TV hangorosságát 0-ra kell állítani, a fote! közelöbe kell helyezni egymással szembe két min.50 W-os hangfalat, melyeket össze kell kötni egy erőstővel, ki kell választani a jélők típusának megfelelő zenét, pl. ACE (repülő szőnyeg), REVS (futam), Berberian (a tigris szoma) stb. LP/MC/CD pénzárca özerint. Cool, az egész ház tudja, mivel játszunk!

Szóval a SAVAGE ISLAND a legősibb képes Adventure Plusin (szerintem), de elég kellemes időöltésnek lgörkezik (mint a köbb). A szerző igenesak dolgozhatott a képeken (Hi-Reo-ek a drágék). Szokásom szerint nem írok szokászlót, megkereshat mindenki \$4000-tól.

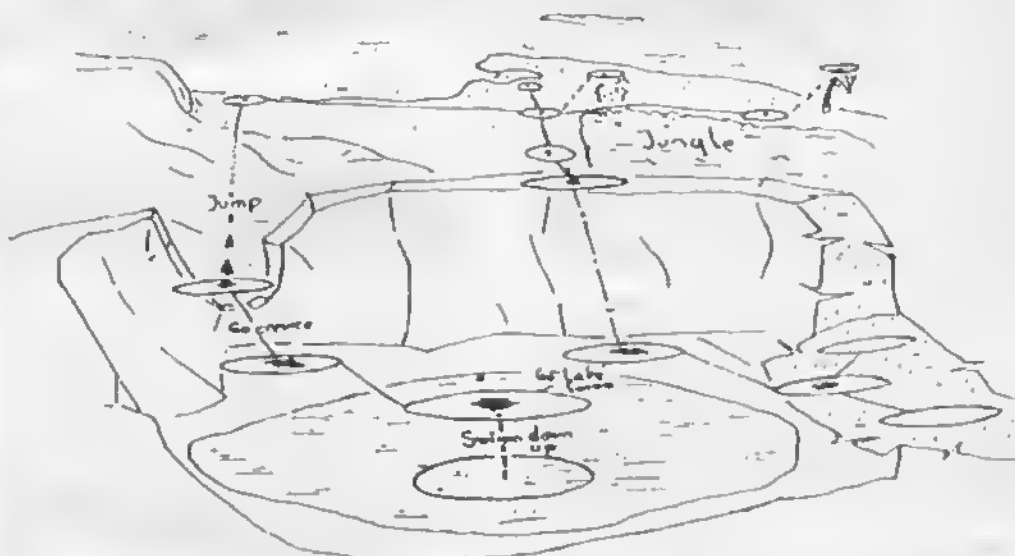
Az első helyszínen egy kőtoj toklntget ránk, aki akarja fel is mehet rá (GO HEAD). Lehet (INVENTORY)-zni is, nálunk van egy lgaži (WATCH), ami a lépést hívetott mérni. No (WAIT)-oljunk, míg meg nem jön „ALEXIS” barátndnk. Szórakozzunk el valamivel, míg meg nem jelenik az elmős CRASH felíral. Irány a pálmata. Vegyük fel a PALM LOG-ot, (GET LOG). Mácsuk meg a vulkánt (GO VULC), majd ismét (GO VULC). Ugorjunk leje! a tóba (GO LAKE), majd jésszunk buvánt (GET BREA, DROP LOG, SWIM DOWN). No, a tó fenekén vagyunk, úszkáljunk (SWIM NORTH, SWIM EARTH), a biztonság kedvéért vegyünk megint levegőt (SWIM UP, GET BREA, SWIM DOWN), majd (GET KNIFE, GET BLOGK, SWIM UP, OET LOG). Deztörtáljunk, irány nyugat (SWIM WEST). Hopp, no itt dobjunk el mindent, kivéve a PALM LOG-ot, majd (E. SWIM), a bartanghoz értünk. (UP).

LASER SQUAD I-II.

(Már úgy látszik minden sarokba jut egy kis LS kiegészítés, az ezt tükrözi, hogy elég sokan magazertették a játékot)

RESCUE FROM THE MINES

1. A pályán nem elég megölni az összes ellenőges kommandót, a totális győzelemhez meg kell semmisíteni a generátorokat. Ezek a stratégiai tőrkepek ugyan-úgy vannak jelölve, mint saját emberünk, csak nem villognak. Menjünk be a



Cool, elhagytuk az égat! Vissza a tárgykhoz (GO LAKE, SWIM WEST), majd GET-eljük fel őket és (GO CREVICE), a frencha ide nem fér be az a bazi ág. Szép a tenger (JUMP). Vissza a fejhez (E), majd (CUT VINE, GET VINE), és Irány a vulkán (S). Itt az égunk (GET LOG), zurück (N), le a „TIDEPOOL”-hoz (D), váljunk meg kedvenc égunktól (DROP LOG). Nézzünk a pálmata párja után (S, E), ha mázlink van, meg is találjuk (GET LOG). Hozzuk is őket össze (W, N). Nos, ezután a (MAKE RAFT) utasítás jön. Yikes! Egy lutej. Ennyil A lutejra nem tudok lészállni, mert mindig elfúj a szél, mielőéért???

Egyebek: A medve óhos. Adni kéne neki valamit, de mit? Ha nem adunk semmit, elfogyaszt minket. Sósan egyébként jobban ízlünk neki, ezért fűródjünk meg előtte. A labirintusból a (W, N) irányok lele juthatunk ki. Innen West-ra menet lóútnok minket. A STONE BASINT jó lehet valamire. A bartangból GO CREVIC-cel jutunk ki. A LOOK CLIFT-tel infokat kapunk.

A SAVE súrún ajánlott. Sok sikert, és ne valaki továbbjut, szívesen látnám viszont az infót ezeken az oldalakon!

• GAVANNA (Kiss Csaba), Pomáz

helyiségbe, rakjunk le a két generátor közé egy kibiztosított AP50-et, majd an-golosan távozzunk.

2. A páncéltől használata ezen a pályán nem éppen észszerű csőlekedet (főmő-rebben: hülyeség), ul. ha véletlenül el is találja a rakéta a célpontját, a robbanás egy csomó kódarabot lezard a falról, és a terop negy területen RUBBLE-ra (nyers bányakő, kőtörmelék) változik, és ezen sokkal több AP fogzik mozgáskor.

3. Az egyik hullánól (előő nehőzségi fokozatban a megbefodogott CORPORAL RYKO-nál) találhatunk egy VIDEO KEY-t (fordítás talán nem szűkséges). Vegyük kézbe, menjünk a monitor (VIDI SCREEN) elé, és hívjuk elő a karakterrel végezhető csőlekvások listáját. Az utolsóra (Inverz VIDEO) clickelve megjelenik a VIDEO CAMERAS ACTIVATED felíral, ami szabad fordításban annyit tesz, hogy bekapcsolódtek a videokamerák. Ezzel „lát-

halóvá" tettük az ellenséges kommandókat: látszanak a térképen, ill. terapen, de csak abban a körben, tehát érdemes a leggyengébb ambort ideállítani és kapcsolgatni vele a kamerákat.

THE CYBER HORDES

Ezen a pályán nem elég 4 robotot kinyitni. Szerintem a BATTLE DROID megsemmisítése a cél. Ez az átkozott szerkezet ugyanis sorra járja azokat a helyiségeket, ahol CORE (vminok eleje, velleje, logyava, belsoje, magja???) található és bálelő egy robbanótöltet. Minden ilyen gerázdálkodás után 20 ponttal nő a DROID SQUAD eredménye.

PARADISE VALLEY

1. Ez az egyetlen pálya, ahol hasznát lehet venni a lézerekardnak (LIGHT SABRE), itt ugyanis az aljnövényzet a látfőbb hátráltató tényező (az ALIENS-eken kívül). Vegyük kézbe a kardot, és menjünk neki az akadálynak.
2. A pálya bel oldalán találtam 2, bekörökkel körbenött területet, arról ismerhető fel,

EAST CALLING WEST 2.

A CoV 25-ben már szöftünk az ECW 1. részéről.

Tisztalt PLUSZISOK!

Elégge kőssa hírek terjengenek a táborban, miszerint készen van az EAST CALLING WEST 3. Sok-sok halvan nötem utána, havoroknál, de ezt nem találtam. Higgyétek el, az East Calling West 3. része tudomásom szerint nincs készen, és egy ideig nem is lesz!!! És még egy, ez a program nem konverciót!!!

Sok levelet kaptam már az ügyben, de a 3. részt értesíték meg, nem tudom elküldeni! Az East Calling West 1. részéről valaki leszedte a vedelmét, és most valami TRIAD feltörésben szenved. Ez cool, mert a feltörők neve málle lehetőségünk van a sejt novúkn beírására is.

A verzió 85 blockos, vagyis Introszegény változat, helyette inkább ajánlom az Intros East Calling West I-II-t.

Most pedig a 2. rész:

Ugy látszik mostanában a folytatásokban megjelenő programok Indulnak a siker útjára (pl. Bard's Tale I-III, Új Vadnyugat I-II, East.C.West stb.). Ilyen ez a kaland is. Nem váratott sokáig magára a program 2. része. A főhősünk itt is mint az 1-ben Xenid, Alig, hogy teljesít az első küldetését, egy másik fergeteges kalandba keveredik. A küldetés hosszabb, mint az 1-ben (jóval). A program több ígét ismer, több dologra reklamál, így pl. arra is, hogy *CalVboy is a small man!*

A story:

Induláskor nincs nátnk semmi. Északra nagy épület, tehát észak (E). Azután kiderül, hogy nem tudunk bemenni, mert zárva az ajtó. Így ki kell nyitni (NYIT AJTÓ). Bemehetünk (BE). Itt érdekes becsukni az ajtót magunk után, mert az órók később bejónnek és elkapnak (ZÁR AJTÓ). A konyhában vagyunk, lefelé lépcső (LE). A hálószoba tele van érdekességekkel, így az asztal is. Na mi van az asztalon? Nem, nem CoV! Vizsgáljuk meg (V ASZTAL). Egy palást (F PALAST). A széken is van valami (V SZÉK), de ezt nem tudjuk felvenni. A széken persze egy üzenet latedzett: „HELLO OBY OF TOP” felirattal. Kelet (K), majd a folyosón nyílssunk ajtót (NYIT AJTÓ), és kelet (K). A szabadban vagyunk, északnak út (E). A fán biztos van valami érdekes (fán egy téhén), messzünk fel rá (FEL). Nem talált (nincs téhén), úgyhogy le (LE). Jólesett a villámsapás, mert a múltb sodort bennünk a saját földünk. Utjelző előtt állunk, délre vár (D), majd (NYIT AJTÓ), mert az nincs nyitva. A BE paráncsral bemehetünk, és kétszer fel a lépcsőn (2xFEL). Azután kelet (K). A király

hogy ha a kurzor ide hoozzuk, a terep neve helyére (MAP) nem ír ki semmit. Ha egy pasinkkal ide lépünk, akkor az az első labirintusba teleportálódik.

THE STARDRIVE

A bezárt páncéltájon (SECURITY DOOR) a lézervágó (LAS CUTTER) segítségével juthatunk át. Közvetlen közelről lövünk, és az ajtó szélére célozzunk.

LASER PLATOON

A droidot lehetetlen úgy megölni, ahogy az le lett közzéva. Ugyanis a gránátok csak kibiztosítva robbannak (legalábbis az én verziómon), ha lerakom és megkínálok egy rakétával, még csak el sem tűnik. Tehát a teendő: várjuk meg, amíg a droid bemegy egy ferde folyosóra, és eljut kb. a közepéig. Ekkor lépünk az egyik pasasunkkal a folyosó végéhez, lövünk hátba a robotot, majd lépünk ki a látószögéből. Ekkor az az idő óta masina megfordul, és visszábbjön néhány lépést. Ekkor a másik oldalról lépünk ki, lövünk hátba stb. Ezzel a módszerrel hamar ementált gyánhatunk a robot hátsó.

leggyengébb pajzsából. Az egész az embareáink jó althajazésón múlik.

Néhány áttatánao tipp:

- Ha a gránét, kibiztosításánál péroos éntéket adunk meg, akkor a gránét közvetlenül azután robban, hogy MI választunk END TURN-t, ha ez a szám páratlan, akkor a gép lépései után robban a szeretecsomogunk (ez különösen hasznos, ha lesben állunk).
- Az AP alatt van egy pici szám. Ez azt mutatja, hogy minimum hány akciópontnak kell maradni az aktuális embernél, hogy az tűzetni tudjon az ellenség lépése közben.
- A következő tárgyak szoktak robbanni (ha benyelnek néhány lövedéket, ill. szilánkot): FUEL DRUM, FUEL GAS SUPPLIES, VIDI SCREEN, OXYGEN, COMMAND CONSOLE.
- YA: lenne 2 kérdésom ts; mire való a STARDRIVE és a SECURITY DEVICE?
- MACI (Cziga András), Balmazújváros

szobájába csöppentünk, és a király éppen a palástjára vadászik. Nélünk van a palást, adjuk neki (AD PALAST). Mogkőszönve tolejánlja a kardját.

Elég egy buta király az. Fogjunk kardot (F KARD), és nyírjuk ki ez őreget (OL KIRALY). Dills volt, jobb is, hogy meghalt. A korona a földön, tegyük a fejünkre (VISEL KORONA), és nyugat (NY), le (LE). Az előbb még nem volt, de most itt egy ór. Beszéljünk vele (BESZEL OR). Ó elvisz minket a hátsó udvarra, gondolván, hogy a királlyal beszét. Hogy ne tudódjon ki a csalás, öljük meg az őrt (OL OR). Beárult volna. Vizsgáljuk meg (V HULLA), és a szabadban egy cédula van egy kóddal (F CEDULA).

Kétszer kelet (2xK), túrkáljunk a szénakazalban (V SZÉNA), (F KULCS). Nyugat (NY), és az Istállóban vagyunk. Innen sok a variáció:

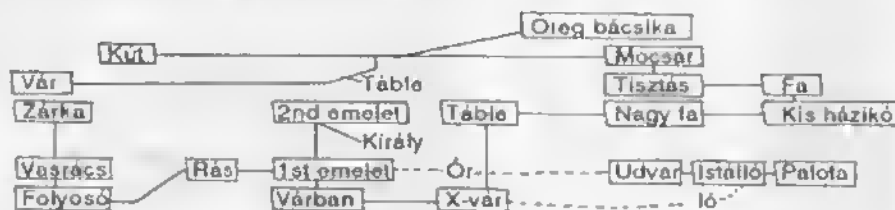
- 1.) Mogélhetjük a lovát (OL LO), de akkor a program az (UL LO) kifejezésre a következőképpen reagál: „Dögölt lovon illik lovagolni?”, tehát ez nem jó!
- 2.) Nem öljük meg, csak (UL LO), és atre visszavisz a vér elő, ahol újra (BE), majd fel (FEL).

Itt a fát vizsgáljuk meg (V FAL), melyban laza követ találunk így (UT KO), (V RES). „Belér rajta egy ember”, (BE). Itt egy rideg helyre kerülünk, körülöttünk fákyak (F FAKLYA) és észak (E). Ugye van kulcsunk? (L), azaz lejár! Igen van! A racs nem nagy kunsztli (NYIT RACS) és be (BE). Az ezei éves lovak mög mindig itt dekkol, és várja a megmentőt. Ez nem rossz feladat, úgyhogy biztos hogy én kipróbálom. Kér egy cédutát, van is nekünk egy, adjuk oda (AD CEDULA), és HAPPY END!

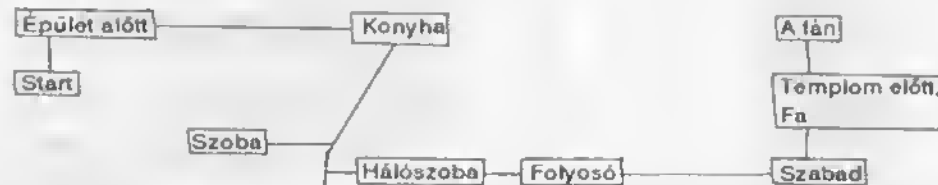
• LACO of WLS, Dunakeszi

EAST CALLING WEST I-II. térkép

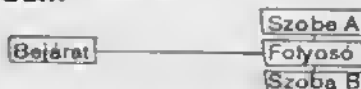
XENID Otthona és az X-vár:



Jelen az emlékváros:



A várbán:



PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Kombinált SCROLL rutin C64-re

A CoV Évkönyvben mindenki találhat egy raszter-rutint. A 91-es Évkönyvben. Egy nemrég megjelent CoV-ban pedig egy scroll-rutint, ami egysoros Most a raszter, és a scroll rutin következnek egybekombinálva. A scroll itt 2 soros, ez egyik sorban a szöveg megy, a másikban is, de 64-gyel nagyobb ASCII kódú karakterekkel így ha szerkesztünk egy karakterkészletet, a scroll 8x18 pixelos karakterekből állhat. A rutin \$1000-tól indul, a scroll \$1100-tól. Így a raszter se lehet nagyon magas, de aki túl magas rasztert akar, az átírhatja, hogy a várakozásokat és a szín-adatokat a PRG-re ne 10E0-ról és 10F0-ról olvassa be. Szerintem 18 pixel magas karakterekhez pont elég egy 16 pixel magas raster.

```
1000 SEI
      LDA #$2C
      STA $0314
      LDA #$10
      STA $0315
      LDX #000
      STX $DC0E
      INX
      STX $D01A
      LDA #$32
      STA $D012
      LDA #$1B
      STA $D011
      LDA #000
      STA $FE
      LDA #$11
      STA $FF
      LDA #0C7
      STA $FD
      CLI
      BRK
```

```
      LDA $FD
      STA $D018
      JSR $10A0
      LDX #01
      DEX
      BNE $1036
      LDA #0C8
      STA $D016
      DEC $FD
      LDA $FD
      AND #007
      CMP #007
      BNE 107E
      LDX #000
      LDA $0429,X
      STA $0428,X
      LDA $0401,X
      STA $0400,X
      INX
      CPX #027
      BNE 104A
      LDY #000
      LDA ($FE),Y
      BNE $106C
      LDA #000
      STA $FE
      LDA #$11
      STA $FF
      LDA $1100
      INC $FE
      BNE $1072
```

```
INC $FF
LDX #0C7
STX $FD
STA $0427
ADC #03F
STA $044F
JMP $EA31
```

```
10A0 LDX #000
      LDA $10E0,X
      STA $D020
      STA $D021
      LDY $10F0,X
      DEY
      BNE $10AE
      INX
      CPX #10
      BNE $10A2
      LDA #000
      STA $D020
      STA $D021
      INC $D019
      RTS
```

\$10E0—\$10F0-ig a raszter sorok szímet kell beírni, összesen 16-ot. Mondjuk a következőket ajánlom:

```
06; 06; 0E; 0E
03; 03; 0D; 0D
0D; 0D; 03; 03
0E; 0E; 06; 06
$10F0—$1100-ra pedig ezt kell írni:
01; 08; 08; 08; 08; 08; 08; 08
01; 08; 08; 08; 08; 08; 08; 08.
```

Leltek ezenkívül még egy BASIC programot is, melynek segítségével könnyebben vihetjük be a 8x16-os karakterkészletünket. A karakterkészletet a program \$0800—\$1000-ig helyezi el, de innen a \$0C00—\$1000-ig eső társíterületet akár törölni és lehet, ha valaki nem akar innen karaktereket a Scroll-ba rakni.

• FABIÁN SÁNDOR, Győr-Ménfőcsanak

Karskterszerkesztő segédprg.

Ígántem egy basic karskterszerkesztő segédprogramszerűsűget. Am legyen! Mivel ez a karakterkészletet \$0800-tól \$1000-ig generálja, a BASIC RAM elejét kicsit el kell tolni. Mondjuk \$8000-re. A következő POKE-okkal:

```
POKE 32768,0
POKE 43,1; POKE 44,128
POKE 45,3; POKE 46,128
NEW
Most jöhet a PRG.:
5 PRINT '<SHIFT CLR/HOME>'
10 FOR I=0 TO 63
20 POKE 1024+I,1
30 NEXT I
40 POKE 53272,21
42 Z=0
45 FOR I=0 TO 63
50 PRINT "SQOO(mindez Insert)":
   POKE 1144,I: INPUT "J-KEREM";
   (J is insert)
   AS,B$,CS$,DS$,ES$,FS$,GS$,HS
60 IF ASC (LEFT$(AS,1)) <= 57 THENX =
   ASC (LEFT$(AS,1)) - 48
70 IF ASC (LEFT$(AS,1)) >= 65 THENX =
   ASC (LEFT$(AS,1)) - 55
```

```
80 IF ASC (RIGHT$(AS,1)) <= 57 THENY
   = ASC (RIGHT$(AS,1)) - 48
90 IF ASC (RIGHT$(AS,1)) >= 65 THENY
   = ASC (RIGHT$(AS,1)) - 55
100 A=X*16+Y
```

60-100 mintájára kell beírni, de nem A\$-ra, hanem B\$, C\$, stb-re egészen H\$-ig, az A=X*16+Y sem marad, hanem B=, C=, stb. lesz egészen H=X*18+Y-ig.

```
460 POKE 2048+ I*8 +Z,A; POKE 2049+
   I*8 + Z,B; POKE 2050 + I*8 + Z,C; POKE
   2051+ I*8 + Z,D
470 POKE 2052+ I*8 + Z,E; POKE 2053+
   I*8 + Z,F; POKE 2054+ I*8 + Z,G; POKE
   2055+ I*8 + Z,H
480 NEXT I
490 IF Z= 512 THEN END
495 Z = 512
500 GOTO 45
(Az Insert S = HOME,
insert O =CRSR DOWN és az
insert J = CRSR RIGHT akart lenni)
```

A program begépelése előtt a matekfűzetbe mindenki ezerkessze meg a 8x16-os készletet. És soronként kódolja le a 16-os számrendszerbe minden karakter mind a 16 sorát. A programba is a hexa atekókat kell beírni. A program csak a karakterkészlet első 84 karakterét kérdezi be. Először mindig a karakterek felső 8 sorát kérdezi végig @—?;g, aztán ugyanezt végigcsinálja az alsó 8 sorral is.

• FABIÁN SÁNDOR, Győr-Ménfőcsanak

ART STUDIO képátslakító

Benkő Csablnak a következőt üzenem. Naná, hogy a SCREENLOADER nem jó színes képhez. Ajánlom figyelembe a PRG.tech-n, rovatba küldött ART STUDIO V1.2.B-hez működő átalakító prg.-ot.

```
10 POKE 53265,59; POKE 53270,216;
   POKE 53272,29
20 FOR I = 0 TO 999
30 POKE 1024+I,PEEK (16192+1)
40 POKE 55296+1,PEEK (17208+1)
50 NEXT I
60 POKE 53280,PEEK (17192)
70 POKE 53281,PEEK (17193)
80 GOTO 80
```

Ennyi az egész, erre egyébként mindenki rájőhetne magától is. A program begépelése előtt töltsük be az ART STUDIO V1.2.B-vel mentett képet.

A töltés befejezése után nyomjunk RESET-et. Akinek nincs, az kösse össze a USER PORT hátulról nézve bal oldalról 1. és 3. lábát felül. Akinek nem tetszik a drótozó módszer, az írja be, hogy SYS 64738, és csak utána lehet a programot gépelni. Amúgy ezt az egészet már kb. 3 hónappal ezelőtt megírtam. Nem a saját, hanem szegény Benkő Csab és szegény mások érdekében borakhatjátok a CoV-ba

• FABIÁN SÁNDOR, Győr-Ménfőcsanak

Legújabb C64 progrsmok 80,- Ft/lemez áron!

(Másolással és adathordozóval együtt!)

Válaszborítékért bővebb tájékoztató & LISTA.

Cím: Hámosi Dávid, NAGYKANIZSA, Sugár út 34. 8800

ELSŐSEGÉLY

Kalmár Zoltán Helényagyházáról néhány 64-es kóddal örvendezteti meg a nagydörmöt.

CLIK-CLAK: 1:-----, 2:PESCHI,
3:MASTRO, 4:URIOLO, 5:NATALU,
6:CIUPET, 7:MORALA, 8:SUFELS,
9:IMANIO, 10:NIRIDN, 11:IDREPE,
12:OUAUA
THINCROSS: 5:CUSTOM, 10:MASTER,
15:FUTURE, 20:DORADO, 25:GREELE,
30:FLAMES, 35:ANIMAL, 40:EPOPEE,
45:JAGUAR, 50:MATRIX, 55:WIZARD,
60:CATOUT, 65:FIRINO, 70:SPHINX,
75:TYPIST, 80:VOYAGE, 85:PALACE,
90:OECADE, 95:ARMADA, 100:ESTATE,
105:OOPHER, 110:KERNEL,
115:JUMPER, 120:OROQUE,
125:HOPHOP, 130:OFFSET, 135:SUINEG

Hosszú Péter Zamárdiban hosszú levelel mellett segít kitölteni a First Aid rovatot is.

SPEEBOALL 2: Ha az oldalt látható tokot csövön élőjük a labdát 1, ha még egyszer 2 pilos pötty jelenik meg belül. 1 pöttynél a gól 15, a bonus 3 pontot ér, 2 pöttynél 20, ill. 4. Az ellenfél pöttyeit érdemes kiszedni, amit úgy lehet, hogy átéljük a csövön. Ha az oldalt látható bonus-szerzők közül mind az ötöt betöltjük, megkapjuk az összértékük dupláját. Oldalt van egy rugó, amiről visszapatintva a labda villogni kezd. Ilyenkor védhetetlen a lövésünk.

EMLYN HUGHES I.S.: Ha pontrúgás, bedobás, stb. közben lepauszáljuk a játékokat ('C='), és megnyomjuk a 'Q'-t, a lőmenübe jutunk, ahol a 'Pick Team' opciónál elvégezhetjük a cseréket.

PRINCE OF YOLK FOLK (DIZZY 6.): A börtönből úgy juthatunk ki, hogy tüzet rakunk az ajtó elé (LEAVES+ MATCH-BOX) és a vízzel (WATER) elöljük

Gáddor Zoltán Budapestről egy adag C64 kódol mellákkelt leveléhez:

CHUCK ROCK: 2.pálya:TRICERATOPUS
STEG: RONVHCCMGV, EDOUTIOCKO,
HOPFUVLCOM, ODOMFUVLIC,
MEBHETPIAG, LECDGOTRHK,
NEDGFLOVRL, OEFVHAGHLV,
PEGTHIGLO

MUZZY: 7441,8557,7222

COUBLE TROUBLE: egy pár pályakód, nem sorrendben: WAYER, PARTY,
POWER, WHITE, CROSS, BLOCK,
THREE, JEWEL, SWORD, BLAKC,
NIGHT, EIGHT, PEACE, DWARF,
CREAM, ARROW, DREAM, SEVEN,
BREAK, BLOOD, LEVEL, MAOIC,
DEATH, CLOCK, HOUSE, STONE,
LAMER, EAGLE, BONUS.

Szűcs Oábor Miskolcra néhány ósrégi 64-es játék cartridge örökéletét küldte be. Vagy talán amikor taladta, még frissek voltak?

ACTION BIKER: 15489,48 /
ANNIHILATOR: 6295,11 / ARMALYTE:
9891,173 / BANOITS: 4971,177 / BAT
ATTACK: 11060,234 / BATTLE ZONE:
8909,100 / BEACH HAWK: 8289,99 /
BOMB JACK: 6819,173 / BRUCE LEE:
5472,99 / BUDLINO DAY: 47485,170 /
BURNINO RUBBER: 18432,173 /
COMBAT: 32765,42 / COMMANDO:
13590,0 / 2409,44 / CRAZY KONG:
30624,173 / OECATHLON: 9450,173 /
DIO-DUG: 10473,255 / FLAK: 478,36 /
FLASHBIER: 9142,173 / FORT
APOCALYPSE: 36339,153 / 36339,255:
14690,0 / FROGGER: 22341,173 /
OANGSTER: 53264,126 / 3574,44 /
OHOST'N'OOLINS: 2549,12 /
HAWKEYE: 6105,189 / HIGHNOON:
18033,255 / JUMPMAN JUNIOR: 9450,44

Rovatvezető:
Molnár Zsolt



/ KAKTUS: 4565,255 / MAOGOT MANIA:
2532,4 / MR.ROBOT: 11518,255 /
PACMANIA: 28520,165 / 22459,137 /
PAKACUDA: 7015,234 / PENOO:
20295,44 / O.BERT: 4446,173 / R-NEST:
1739,100 / RADAR RAT RACE: 7194,234 /
RAINBOW ISLANDS: 29535,189 /
SEAFIX: 7737,173 / SPACE TAXI:
16911,200 / TIME RUNNER: 8543,9 /
TOOBIN: 31929,173 / 1094,153 / TURBO
OUTRUN: 4404,96 / Huh, véga...

Bánóczi Róbert Velencén nem szeret sokat vesződni a kalendjátékokkal, ezért az ELVIRA I-III boncolgatta egy kicsit. Ami mindkét programnál igaz: A kimentett file 8.block-jában \$13-lal tárolja a nálunk lévő tárgyakat. A kifagyasztott program ugyanezt \$D700-lal tárolja. Néhány tárgy kódja az Elvira II-ből:

01-kő, 06-sec.key, 0C-fogó, 10-cukor, 11-süti, 13-gyertyatartó, 15-kereszt, 18-ucál kulcs, 19-sopró, 1A-zsák, 1B-lüzkő, 1C-bákepipa, 2B-kőből, 2E-sisak, 2F-kosztyú, 32-kulcs, 39-sajt, 3A-bor, 3B-kenyér, 3C-hús, 3E-szivacs, 3F-labda, 40-létra, 41-rézpálca, 47-lénykőp, 48-rázkulcs, 49-40-gyertyák, 4E-aranykehely, 4F-53-gyertyák, 63-gyufa, 65-hengvilla, 6A-71-tálcák, 72-76-odényok, 77-bárd, 78-kloptoló, 79-lojások, 7A-gyümölcs, 7B-befőt, 7C-vódór, 7D-palkó, 7E-sérge cin, 80-clnkészlet, 82-rózsaszín lé, 83-agy, 84-köz, 85-szlv, 86-kómeső, 8B-lolipárna, 8C-biblia. Ennyi elég is lesz izellőnek.

Kovács Tibor Pestről hexában küldözgeti randületlenül a POKE-jait. Most egy kis válogatás a mester C64-es műveiből:

ABYSS: BCA7,EA, BODE,EA — örökélet
ADDAMS FAMILY: 45BF,00 — sérthetlenség
ANTIRIAO: AE7F,0 — sérthetlenség,
ABAC,A5 — örök energia, A8B6,A5 — örök energia
AVENOER: 18EB,00 — sérthetlenség,
19E0,x — kulcsok, 19E1,x — shuriken,
29A2,09 — végtelen kulcs
CHUCK ROCK: 2B33,A0 — energia
DEVIANTS: 6780,EA / 6781,FF — örök idő az ajlálékban.
ELITE: 04E1,FF — ELITE minőség
FIREFLY: 1672,A0 — örökélet
GAME OVER I:3BBE,A5 — örök energia,
1659,EA — gránát, 3CCE,EA — örökélet, kód, ZAPPA
GILDED AGE: 147B,A5 — végtelen pénz
HIGHWAY ENCOUNTER: 4388,A6 — örökidő

KARNON: 8000,A0 — marad a lüzáró
MAROO, 5E49,EA — örökélet
MONTY RUN: 1A01,0 — a zúzógép nem bánt

NEBRASKA JOE: 3BCA,64 — örökélet.
CHEAT: SPACE+jobb SHIFT+,(pont)+M
NINJA COMMANDO: 09E0,FF — élelek száma (255)

PINBALLPOWER: 3A0D,A0 — örök golyó
SCUMBALL: 3319,A0 — örökélet
SPACE HARRIER I.: 177A,A0 — örökélet
SQUARE SUPREMACY: 0D07,A0 — örök-idő

SUPER ROBIN HOOD: 6028,A0 — örök energia

TASK FORCE: 93E3,A0 — örökélet
TENCRAFT: 183F,A0 — örökélet

TIMES OF LORE: 4081,00 — nem lámad-nak

VAMPYRE: 2116,A0 — örök energia
VENOM S.BACK: 50B5,EA — örökélet.

Password: MAYHEM
XERION: 0856,FF — élelek száma (255)

YETI: 9BC9,A0 — örökélet

Nagy Attila (The Nether World) Orosháza Cityből a SHUFFLEPUCK CAFE Amigás változatához küldött lippel: Ha folyamatosan nyomkodjuk az 'ESC'-t, akkor a játék teljesen lelassul, és könnyebb kifigyelni, hogy hova megy a korong.

A JUSZUF-Son jóvoltából most a PC-s DOOFIGHT kódja kerülnek terítékre:

Page	Par.	Word	Code
5	2	5	STRATEGIC
5	2	6	DECISION
6	2	5	OUDED
6	5	3	PART
7	2	9	ASKEO
8	2	3	OPENING
9	2	5	PLACED
11	1	6	PICK
13	4	9	PRECISE
14	2	9	MODERN
14	3	5	EASY
15	1	3	DIFFERENT
15	3	8	INITIALLY
17	1	8	BACKGROUND
17	2	2	OUTLINES
18	2	5	SHOW
19	1	10	CYCLE
19	2	8	PROGRESS
19	3	6	TACTICAL
20	1	7	SUPPORTS
21	2	6	YPRES
23	1	3	SUMMER
25	1	3	TROPHY
27	2	3	FULFILLED
29	1	2	THE
29	2	8	NORTH
29	6	2	ONE
31	2	8	ROCKET
31	2	11	BASIS
32	2	8	DELIVERY
34	1	9	INEQUALITIES
36	1	3	FREQUENT
36	2	2	NEW
38	2	10	TAKEN
38	3	3	ASTONOSHINO
44	1	9	HUNDRED
44	2	2	LARGELY
46	1	4	SIXTIES
46	1	5	MOST
46	3	4	SWINO
52	1	7	CARRIED
54	1	5	VIEWS
54	3	6	TACTICAL
58	1	4	MULTITUDE
59	1	11	AIMING
60	3	5	TRACK
61	3	5	BEHIND
62	3	11	BE (ASSIST)

Havi 80-100 MEGABYTE

JÁTÉK, SEGÉDPROGRAM

(ha másért nem, hát mazsolázásra)

**És mindez csak
8-900 Ft-ért??!**

országossá bővítjük

Válaszborítékért tájékoztatót küldünk!

hálózatunkat!

IP Program Service

Cím: Budapest, 1519 Pf. 299.

BÍBORHOLD

fantasy és szerepjáték magazin

A bíborhold Magyarország első havilapja a fantasy és szerepjátékok kedvelőinek. Ízelítőül a júniusi szám tartalmából:

- Szerepjáték J.R. Tolkien világában — LOR
- A Forgotten Realms
- Star Wars hajók leírása
- Fairlight varázstárgyai
- Sötét patkány újabb kalandjai
- fantasy novellák
- Mitológiai ABC
- A Bölcs válaszol a Ti kérdéseitekre
- + rövid kalandmodul

Ezenkívül olvashatsz meg cikket a számítógépes szerepjátékokról, és persze lesz rengeteg fantasztikus grafika, levelezési rovat és rojtvány is, értékes nyereményekkel. Keresd június 20-tól a hírlapárusoknál.

AMIGA-NET

klubhálózat indul!

Programcsere, magasszintű vitafórum. Várjuk a többi klub csatlakozását is a hálózatunkhoz. Minden érdeklődő jelentkezését várjuk!

Csütönkön 17 és 21 óra között a VSZM Közösségi Ház Centenárium termében (1116 Bp. XI. Fehérvári út 120.).
Tel.: 161-2200

Klubvezető: Szakszon József (Csuri)

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjel) Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációját kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szávanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjel). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-be biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; **ITALIC** szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetés díjat az impresszumban közlőeknek megfelelően kérjük felelni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

64 software

64-es kazettások! Program hagyok! Legelőszörben 1000. Bélyeges borítékért listát küld: Szűcs Sándor, Jánosheima, Pf.: 18. 6440

• POKE-ok eladók C64-re! (700 db) Hírcsor Ferenc, Budapest, VI Padmaniczky út 27. 1067. Tel.: 132-74-73

C64-es játék- és felhasználói programok lemezen!!! Adás-vétel, csere! Felbélyegzett válaszborítékért listát küld! Cím: YSOFT, Budapest, Pf.: 229 1701

• C64-re utántöltés programok eladása kasszában. Válaszboríték! Cím: Szilágyi Akos, Győr, Rópea út 17. 9024

• C64-re kazettás játékok eladása olcsón! Huszti Olyó, Tatabánya, Mártírok útja 54. B/2. 2800

• Hey Man! RAPPER Agam! C64-en a legújabb programok csereje és eladása, valamint ugyanitt színvonalas SWAP! Ime a cím: RAPPER of ISCH, Krisztián Tamas, Budapest, XX. Kossuth Lajos 36 1204 Hungary. Tel.: (36-1) (1229-592)

• C64! Programeladás magnósoknak! Válaszborítékért listát Zica Viktor, Székesfehérvár, Esze Tamás u 1. 8000

• C64-re lemezes programok: ELVIRA I-II, Test Drive I-II eladók Cím: Bitto Zsolt, Abaújszént, Arany J.u.52 3881

• 576-ban megjelenő, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettás változatát Deutsch Szabolcs, Zalaegers, Fő u 19 8749 Tel: (06-93) 318-481

• C64-es lemezes programokat keresek megvételre, lehetőleg olcsón Listát és tájékoztatót küld! Cím: Eszes Péter, Tószeg, Ady E u 6/B. 5091

C64 magnósok! Ezután értesítem megrendelőmet, hogy a május 5-i sorolás 2 nyertes: Kusztor Gergely, Szombathely és Molnár András, Peremarton Horváth Lajos alias NONAME LOUIS, Pépa, Vajda Péter ktp 45. III/10. 8500 Tel: (06-89) 324-239

• C64 magnósok! Olcsó és vedőnarij játékprogramok, árendaményes egységcsomagok csak nálam. Megrendelőim között augusztus 5-én kiadók 2 személyt, akik 2-2 egységcsomagot nyernek. Horváth Lajos alias NONAME LOUIS, Pépa, Vajda Péter ktp 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239

• C64 magnósok! Szóless körű utántöltés programcsere! Cseréalap: 220 db. Névem, címem és telefonszámom, Horváth Lajos alias NONAME LOUIS, Pépa, Vajda Péter ktp 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239

• C64-re játék- és felhasználói programokat kínál eladásra olcsó áron lemezen: Csárdi Gábor, Zalaegers, Árpád út 85. 8751, kazettán: Sánta István, Nagykanizsa, Tolnai út 1 8800

• C64 magnósok! Utántöltés programok (180 van), kazettán 70,- Ft-ért! Magrendelőskor árendamények: tíznél tíznél többet kap, húsznál húsznál többet kap, harmincnél harmincnél többet kap. Válaszborítékért listát! Cím: Nyeste János, Budapest, IV Virág utca 29. U/59 1042 Tel.: 189-90-64

• C64-esek! Programhegyek kazettára és lemeze! Szuperolcsón, kedvezményekkel, kéthavonta sorolás a megrendelők között! Tokár Tibor, Budapest, Nagyállomás út 25. 3752

• C64-re programokat adok-veszek, de főleg cserélek. Több, mint 250 lemeznyi játékom van. Listát kérek és küldök, Válaszboríték nem kell! Dohonyi Zoltán, Budapest, XVIII. Ullői út 294 1184

• C64-es lemezes programokat keresek megvételre, lehetőleg olcsón. Listát és tájékoztatót küld! Cím: Eszes Péter, Tószeg, Ady E.u.6/B. 5091

- Cartridge-ek megrendelhetők. **Hilcsar Ferenc**, Budapest, VI. Podmaniczky út 27. 1067. Tel.: 132-74-73.
- C64 vadonul 1541/II. floppy drive-val, 100 lemezzel (lele szuper programokkal), lemeztartókkal, Cartridge-zsel, 2 joy-jal, szakkönyvekkel aladó 30.000,- Ft-ért. **Vida Gergő**, Balassagyarmat, Ady Endre út 51. 2660. Tel.: (06-35) 311-214
- C64-hoz cartridge-ek 700,- Ft-ért, Simon's HELP 1.400,- Ft, Final Cartridge III 2.600,- Ft, epromégető 2.100,- Ft-ért eladó. Válaszborítékot részletes ismertető **MIKROKLUB**, Várpelota, Pf.: 65. 8100
- YO! Eladó egy YO! C64/II. megújult, PLUS PHILIPS monitor, meg 3 joy. with azakkönyvek, újságok és 60 kazetta hyper programokkal. (Utóbbiak külön is). Irányár: 20.000,- Ft. **Csapaty Zoltán**, Kunlehelő, Szabadság tér 2. 6413. T.: (06-77) 322-624
- Eladó egy szuper állapotban lévő C64/II. + 1541/II. + 170 lemez + lemeztartó + azakkönyvek + 2 joystick + cartridge 26.900,- Ft-ért. Érdeklődni lehet levélben vagy személyesen: **Kereszturi Tóth Kornél**, Pécsvárad, Bem u. 20 7720
- C64 vadonul 1541/II. floppy drive-val, 100 lemezzel (lele szuper programokkal), lemeztartókkal, Cartridge-zsel, 2 joy-jal, azakkönyvekkel aladó 30.000,- Ft-ért. **Vida Gergő**, Balassagyarmat, Ady Endre út 51. 2660. Tel.: (06-35) 311-214
- Eladó egy jó állapotban lévő C64 + 6 hónapos garanciával 1541/II. floppy + magnó + lemezek, kazetták. Irányár: 20.000,- Ft. Megértil! Cím: **Fodor Károly**, Jászalsószentgyörgy, Hunyadi János út 6. 5054
- Eladó C64-hoz egy Action Mx VII-es török kártya magyar leírással 2.400,- Ft-ért. Cím: **Medva Attila**, Záhony, Kárpát u. 37. 4625
- Eladó C64 + 1541 floppy + 50 lemez + 2 joystick + Commodore monitor + MicroVOX baszólóegység + Music Maker. Érdeklődni: **Nagy Gyula**, Budapest, IX. Csárdás köz 1. F/4. 1091. Tel.: 1779-951.
- Eladó C64 + 1541/II. + 40 lemez (játék + felhasználói) + 2 joy + könyvek csak egyben! Sürgős! Érdeklődni (06-33) 316-108, 18-19 h-ig (**Kározy**)
- Sürgősen eladó egy jó állapotban lévő C64 + C= Disquette + gyorstöltő cartridge 7 programmal az esetek + 15 kazetta + könyvek + 2 joystick 7.000,- Ft-ért. **Kiráty Zoltán**, Pécs, Veres Páter út 14. 7624
- C64-hoz Action Replay Mk. V + kártya eladó leírással. Ár: 1.600,- Ft + postaköltség. **Birkás László**, Bonyhád, Madách u. 13. 7150
- Eladó C64-re Action Replay VII. 3.500,- Ft-ért. Cím: **Molnár Sándor**, Nyírbátor, Damjanich u. 27. 4300

Amiga

Amiga programot hatalmas választékban! 3,5" és 5,25" lemezek kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193

- Amiga programok eladók, magyar nyelvű list! Felbolygott borítékért listát küldök. **Lavrincaik András**, Budapest, IV. Bocskay út 21. 1043

Amiga játék- és felhasználói programok lemezen! Adás-vétel, csere. Felbolygott választorítékért listát küldök. Cím: **YSOFT**, Budapest, Pf.: 229. 1701

- Eladó! Amiga 500 tartozékokkal: (bővítő + modulátor + egérpéd + 2 joystick + 103 lemez). Tel.: (06-22) 314-474 (**Szabó Zsolt**)
- Eladó: Amiga 500, 1 MB RAM, PHILIPS BB33/2 színes monitor, 3,5" külső drive, kb. 110 lemez, lemeztartó, joystick. Ár: 65.000,- Ft. **Somogyi Árpád**, Törökbalini, Árnys u. 42. 2045
- Commodore Amiga 500 + C1084S monitor + 2 joy. + 40 lemez eladó Irányár: 52.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Persze László**, Mezőkövesd, Kossuth u. 33. 3400. Tel.: (06-40) 312-032
- Amigán programcsere. Felhasználói, stratégiai, kaland alsősorban Keresem a Video Backup System-et! Cím: **Molnár Sándor**, Nyírbátor, Damjanich u. 27. 4300

Eladó kftünd állapotban: Amiga 500 + japán 512 KByte-os, órák memóriabővítő + TV modulátor + Infravörös joystick + 2 mikrokepeselő joystick + 120 3M-es IBM lemez AMIGA programokkal + C64 lemezek + 3,5"-os, 5,25"-os lemeztartók + pervédő + szakkönyvek. Aki legalább 2 dolgot vásárol, annak engedményt adok. Ugyanitt eladó egy FAVORIT versenybringa. **Mór Csaba**, Esztergom, Víztorony u. 15. 2500 Tel.: (06-33) 312-834.

- Amiga programok olcsón, nagy választékban eladók! Válaszborítékért listát küldök. **Nagy Attila**, Szeged, Pf.: 1286. 6701
- Eladó! Amiga 500, 2,5 MB RAM-mal, 1,3/2,05 Kickstart és chip fast átkapcsolóval (43.000,- Ft) + Action Replay III. (7.000,- Ft). **Rabóczki Róbert**, Eger, Faiskola u. 6. 4150. 3300 Tel.: (06-36) 317-318
- Amiga programok hatalmas választékban nagyon olcsón jó minőségben, garanciával eladók. 5,25"-re is! Listához, tájékoztatóhoz szükséges lemez és bélyeg **Bogár József** Zsolt, Budapest, XVIII. Szechenyi utca 28. 1183. Tel.: 178-0834 (este)
- Amiga 500-as + bővítő + modulátor + két joy + 90-100 lemez néhány újság és könyv kb. 38.000,- Ft-ért eladó. Ugyancsak eladó egy Handy Scanner 12.000,- Ft-ért. Cím: **Balogh Andor**, Vésztővárosnámény, Orbán Balázs út 10/C. 4800
- Eladó Amiga 500 (1,3, 1 MB) + 3,5"-os külső drive + modulátor + 200 db. lemez, a legjobb programokkal + joy + könyvek 40.000,- Ft-ért. Érdeklődni lehet levélben vagy személyesen: **Simon Zsolt**, Dózsaján, Dózsa György út 16. 2543
- AMIGA programok másolása olcsón, hatalmas választékban. Úres lemeze listát küldök. **Temesvári Szabolcs**, Budapest, XVII. Borsó u. 48. 1173. Tel.: 1788-443.
- Amiga 500 + 512 KByte memóriabővítő + RF modulátor + Action Replay Mk. III. + lemezek együtt. 42.000,- Ft-ért eladó. Cím: **Herczog Ferenc**, Újszász, Wesselényi 1/A 5052, munkaidőben: (06-56) 371-604

PC

IBM programot széles választékban kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053 Tel.: 137-3193.

- PC-hoz COVOX hangmodul 750,- Ft-ért, epromégető 7.500,- Ft-ért eladók. Válaszborítékért részletes ismertető. **MIKROKLUB**, Várpelota, Pf.: 65. 8100
- PC/AT programcsere. **Simon Zoltán**, Budapest, XIII. Visegrádi u. 60. 1132

IBM játék- és felhasználói programok lemezen! Adás-vétel, csere. Felbolygott választorítékért listát küldök. Cím: **YSOFT**, Budapest, Pf.: 229. 1701

- AdLib hangkártyához dokumentációt keresek. Cím: **Medva Attila**, Záhony, Kárpát u. 37. 4625
- Eladó 85 MB-os CAVIAR winchester + programok, 1 MB TRIDENT 8900C SVGA kártya, SoundBlaster hangkártya. Cím: **Duchál Róbert**, Solvadtart, Koltói A.u. 113. 6230

Amatőr PC-sek figyelem! Ezernyi programot kínál az APCOKI Kluboknak! Ingyenes HELP. Jelenlőkaz: **APCOK**, Bp., 1399, Pf.: 701/688

- IBM programok nagy választékban kedvező áron eladók. **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Arminéstrum u. 30. II/6. 1031 Tel.: 1730-086.
- Eladó egy jól éves 100% ADLIB kompetitív MAGIC MUSIC hangkártya + egy hangszórópár 3.500,- Ft-ért. Ugyanitt IBM PC programok cseréje. **Poltár Endre**, Budapest, XII. Krisztina krt. 35. 1122
- AT programok cseréje, eladása. Listát kérek, választorítékért küldök. Cím: **Duchál Róbert**, Solvadtart, Koltói A.u. 113. 6230

A legjobb, legjobb IBM programok óriási választékban eladók. **STEVE Soft**, Budapest, XX. Mártírok útja 151. 1202

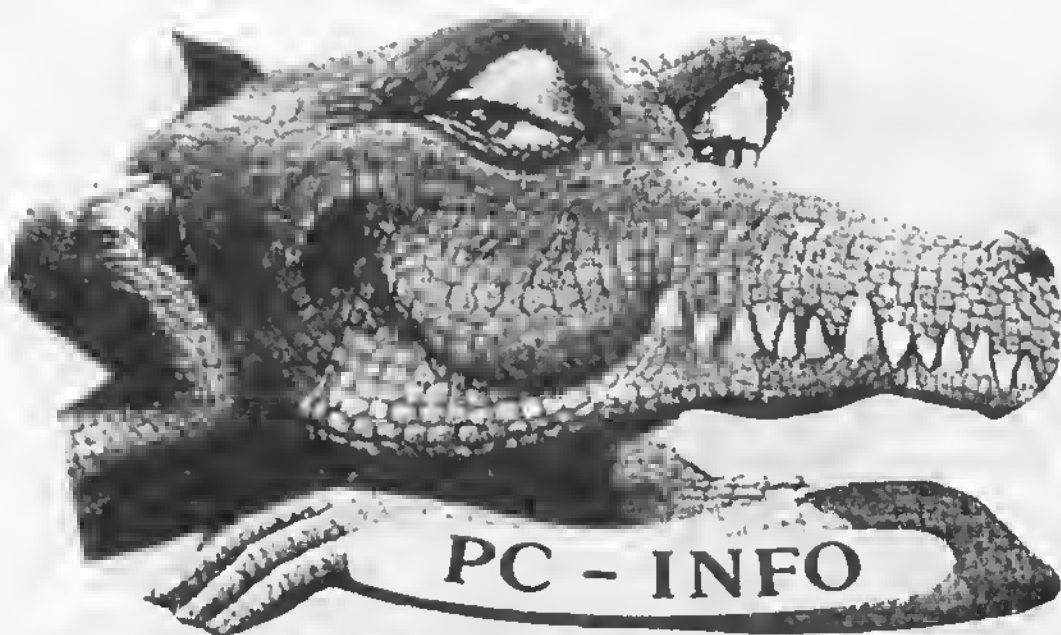
- Eladó vadonul 286-os AT, 20 MHz, 1 mega RAM-mal, monokróm monitorral, floppy-val, billentyűzettel. Irányár: 35.000,- Ft. Ugyanitt XT monitorral 7.500,- Ft. 200 wattos baby táp 3.000,- Ft. **Nazsa Csaba**, Budapest, XIV. Gverdányi u. 93. 1144 (hétköznap)
- PC-re programok cserélek, listát kérek és küldök. **Nagy Adám**, Gyöngyös, Bajcsy Zs. krt. 11. 3200
- PC-s programok másolása az országban a legolcsóbban 1 lemeznél program 30,- Ft. Egyre bővülő választék. **Deutsch Szabolcs**, Zalaegerszeg, Fő u. 19. 8749 Tel.: (06-93) 318-481
- IBM programok nagy választékban kedvező áron eladók. **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Arminéstrum u. 30. II/6. 1031 Tel.: 1730-086.
- PC programcsere! Listáért listát küldök! Válaszborítékot előnyben! Megvan pl. X-Wing, Dune II, Comanche, F-15/III, Sim Life, stb. Cím: **Calász Imre**, Budapest, XII. Tamási Áron út 32. 1124
- IBM programok 30,- Ft/dlszk áron, HD-s lemezen 39,- Ft/dlszk. Jászok: CSAK ÚJ PROGRAMOK! Válaszborítékért listát küldök! **Kéves János**, Solvadtart, Zeika u. 22. 6230
- Eladó: 286 25 MHz AT alaplap 2 K RAM-mal, dokumentációval. Ár: 5.000,- Ft. Munkahelyi telefon: 267-1510. Cím: **Kőri Gábor**, Szentendrei, Szolnycsa st. 5/9. 2000

Plusi és társai

- Eladó 64 K-s C116-os, 6.000,- Ft. Dataset — 2.000,- Ft. 22 db. kazetta lele programmal (kb. 600 db.) — 200,- Ft/kazetta, feny-ceruza + kezelő program — 1.000,- Ft. Egyben csak 12.500,- Ft. vagy C64-hoz illeszthető printer cserélhető. **Szombail János**, Mátyásdomb, Ágoston pte. 7. 8134
- Eladó Commodore Plus/4 alapgép, 1541/II. floppy drive, magnó, lemezek, kazetták, joystick, szakkönyvek, újságok, érdeklődni: **Tóth Akos**, Békéscsaba, Andrassy út 11-17. 5600. Ar meggyezés szerint.
- Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók '91/92-es hatalmas választék. Lemezen, kazetán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamas**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg út 35. 8100
- Jó állapotban lévő +4 alapgép (gép + táp) kezesek megvételre. Ajánlatot kérek az alábbi címre. **Mátula Ferenc**, Eger, Bányász krt. 7/C. 3304 Ugyanitt programcsere csak lemezen. Vagy: **Forgacs Viktor**, Eger, Veres P. u. 7. 3300. Tel.: (06-36) 322-248. De 10h után
- Színvonalas programeladás és csere! Válaszborítékért lista. **Varga Balázs**, Kapuvár, Földvár u. 5. 9330

Egyéb

Ha netán egy alszerelő programíró csapat EJTOERNYOS-SZIMULÁTOR! szeretne lenni, és nincs megfelelő szakfancsodójuk, szívesen vállalom a segítséget! Bar csak kb. 450 ugrásom van, megven az oktatói képzőanyag és én tudom magyarázni (rejtő, vagy videós illusztrációkkal) az összes fontos részletről az irányítópultok beállításáról — felzereléséről kezdve az emelkedés közben a repülőgépből leendőkön át (a kezdők bekötőkötélnek beakasztása, a rárepülési irány és a kiugrási pont meghatározása, és egyéb ugrató feladatok) a megfelelő testhelyzetben kiugrás és a zuhanás közbeni gyakorlatokig, elhalálba behelyezkedésig stb. stb. Igen változatos játékok lehetne lenni a témából, sok humorral, és mivel mostanában (az MHSZ megszűnte óta) ez a sport már bárki számára elérhető, igen népszerűvé vált, az erre vonatkozó játékokban szeretném sikeresebb lenni, mint a „FLIGHT SIMULATOR”. Biztos szponzore is akadna egy ilyen vállalkozásnak, pl. én el tudnék ítélni a srácoknak egy ugrásban való részvételt is, hogy jobban átlátszék a dolog érdekességei!!! **Gergely László**, Budapest, Pf.: 547. 1462



Mint azt láthatjátok, a hangkártya-csata kinőtte magát, mely eredményeképpen ez úton örömmel jelenthetjük be: új rovatval gazdagodott a CoV, Indul a PC-info. Rovatunkat 100 %-ig az olvasók igényei alapján kívánjuk összeállítani, s hasznos, közérdekű szakmai cikkeken túlmenően itt kapnak ezután helyet a PC témában hozzánk beérkezeti azakmal kérdések/válaszok is. Ebben a számunkban 3 témát érintünk: bafejezzük a hangkártya-csatát, szólunk a PC memóriakezeléséről, és a kóppformátum témával is foglalkozunk. Terveinkről: A PC-Info tartalma menet közben az olvasói igényekhez fog igazodni, mindenesetre a következő számunkban (ez a különszám leaz) foglalkozunk a modemekkel, a BBS-ekkel stb., ezt követően cikksorozatokat indítunk a hangkártyák programozásáról, igény szerinti foglalkozni kívánunk a VGA kártyák programozásával is. Természetesen várjuk visszajelzéseket, miről szeretnének olvasni.

Hangkártya-csata (ez már a vég)

DOKI botátunk számára álmian ázajakat okozott DADA múltkorai szakmai állásfoglalása, nem is volt könnyű helyzetben a választ illetően, de azért megpróbált:

Úgy látszik, a hangkártya-háború immáron soha nem fog véget érni, az azonban feltétlenül bizonyos, hogy elérkeztünk a végére. Bár DADA levelében feketett egy-két hasznos gondolatot, amelyek még igénylik az én kis levélkémet ide a végére, az mindenképpen egy pozitív végkifejlet, hogy ez a háború végül is (ld. lejjebb) lehető legkreatívakban végződik.



Kedves DADA!

1.) Hátanéztem, hogy miért nevezhető az AT-es az első IBM személyi számítógépnek. Először is már a nevében is benne van: PC, másodsor pedig a méretei miatt, a harmadik az ára (kb. 4-5 ezer dollár körül indult). Aliban természetesen igazad van, ez is a 8086/8085-re épült. Viszont, ami tovább lakozta a házi jellegét: beépített BASIC interpreter, a számítógép vezérelte kazettás adattároló (épp, mint a C64-en) stb. Egyébként a későbbiekben nem fejlesztették tovább, mert közben a konkurencia megjelentette az általad is említett 68000-et, s ez igen csak szorította az IBM fejlesztő gárdáját, akik — egész pontosan — 1979. május 1-én bejelentették ország-világ színe előtt, hogy megalkották és letesztelték az első

8086/8088-as. Egyébként erről beszámolt a neves Scientific American, valamint az AT&T szaklapja is. Azt hiszem a témát ezzel lezárhatjuk (Forrás: AT&T Labs Journal June 1979).

2.) Amikor az Ad 1-ben digitális konverzióról írtam, nem tudom, hol olvastad, hogy én azt mondtam volna: létezik mikrofon-, vagyvonalbemenete? Én egyszerűen leírtam, hogy megvan ez a lehetőség és ennyi. Ezzel a 3/4 kolumnán keresztül leírtam, hogy mindez hogyan történt, majdpedig valamiféle logikumkezelésről írt, azért mert szeretted nem nevezhető digitális ez a fajta digitalizálás.

3.) Az általam említett A/D, mivel a beépített hangszerekre támaszkodik, igenis gyengében szól, ha kazettáról próbálsd visszajátszani.

4.) Újabb félreértést kell tisztáznunk: tudtad te, hogy én azt írtam, hogy a C/M/S equals to the king of kings? En nyamán, ha jól emlékszem nem írtam ilyesmit. Az tény, hogy a C/M/S mára már teret veszített, és a mai játékok java nem is hallott róla. Egyébként újult a NO-NAME másolatokat illetően: 1. a MEDIAVISION Inc. Thunderboard-ja a kompatibilitás ellenére sem nevezhető se NO-NAME-nek, se másolatnak (elhárít leleplezés, más határtrévenia stb.) 2. Viszont a magukat hangzatos nevekké megjelölt, de valójában semmitmondó cégek (Pl. PC Wonder Music, Sound Magic, Media Concept, Magic Music, Sound Bomber, Winnetou kártyák gyártói), amelyek termékei valóban másolatok, minden gond nélkül kezelik a C/M/S-t.

5.) '93. februárja óta a CT (Creative Technology) már olyan 20-as (x16-os) kártyákat gyárt, amelyeknek a felső részén található egy ún. Feature Connector, amelyre különböző kiegészítők illeszthetők. Így például CD ROM (1), vagy az a szerkezet, amelyről én beszéltem, a SB PRO Upgrade. Izt uszte kell kötni ezzel a 2x10 tbskés PC-ről és a mellékelt anyag tuskék segítségével a kártya oldalára kell fűgatni. E kiegészítő kártya és az általam említett mellékelt szoftver segítségével a 20 képes emulálni a PRO hanghálót lehetőségét. Ára kb. 70-80 dollár, de igen nagy hátrányokkal bír: Ad 1.

A kettő együttes ára jóval meghaladja a PRO árát, célszerűbb tehát mindjárt azzal kezdeni; 2. Csak az újabb kártyákkal lehet összehozni; 3. Ha valami kiegészítőt rákapcsolunk, akkor a további lehetőségek kimerülnek, mivel nincs több szabad connector; 4. Ha CD-ROM-ot használunk, akkor az adatátvitel — a 8 bites leleplezés miatt — borzasztó lassú, kb. 60-65 KByte/sec. Tehát ez volna az a bizonyos lehetőség a 14 kHz-es samplingelésre. Egyébként a SB 16 PC-ára jelenleg a Wave Blaster az ideális kiegészítő. Ez profi zenészeknek készült, az ára 28-29 ezer forint körül van. Más kiegészítő még az ASP (Advanced Signal Processing) modul, amely a sima 16-osra képesülhető, 8-9 ezer forint, de megéri egyből a 16 ASP kártyát választani.

Végül csak azt sajnálom, hogy cikkedden kizárólag engem vádolsz. III. tévedésenről (BOOSTER PRO, BLASTER 16 stb.) egy szót sem ejtesz, mintha az így rendben is volna.

Nos, azt hiszem, ez a cikkem pontot is tehetne a felesleges háborúskodás végére, és ebben minden fél meg is egyezzen (DADA, CoV & DOKI). Azt hiszem legjobb ezt a vitát azzal a hírről lezárni, hogy a CoV valamely szerkesztője számomra DADA-val közösen cikksorozatot indított a hangkártyák programozásáról.



Itt ennyi, ödv. mindenkinek, DOKI (Frank Tamás), Budapest

Pár szó a PC-s memória-menedzserekről

Sok levelet kaptunk az elmúlt hetekben, melyben kezdő PC-sok fordultak hozzánk különféle — a PC memóriakezelését érintő — kérdésekkel. A válaszból minden érintett levélíró megtalálja a számára szükséges információt:

A 386-ban a 286-hoz képest rengeleg, forradalmian új címezési lehetőséget vezettek be, mégha az alap-procasszor sebessége valamivel csökkent is a 286-hoz képest. Erről most nem írunk, akit érdekál, az vegye meg az idevágó irodalmat. A gyakorlati felhasználás

nálkül igényt viszoni kielégítjük, mivel erről a témáról igazán jó összefoglaló még nem született a magyar sajtóban. Először is: van 4 olyan standard memóriakezelési szabvány, amit minden szoftverköszítő cég elismert és a programjaik meg-

próbálják úgy megírni, hogy ezekkel együtt működjenek. Ez az EMS, XMS, UMB, és HMA.

Ebből PC-saknak igazán érdekes az UMB kivételével minden. Az UMB-vel tett kísérletek általában nem voltak biztatók; ráadásul az UMB igen hardware-specifikus lehetőség: csak bizonyos 386, ill. 486-os perifériaillesztőket hajlandó tekeztetni (pl. Umb-Manager 5.22).

Valószínű mindenki tudja, mire való egy CONFIG.SYS. Ez tölti be a memóriába az éppen igényelt memóriamenedzsereket, drivereket.

386-on a CONFIG.SYS-nek rengeteg fálo konfigurációs lehetősége van, mi pl. egyszerre 10 manüpontot tartunk már éppen használhatónak, ugyanis egy halom program csak EMS-sel hajlandó futni, egy nagy részük meg XMS-sel; amik futnak EMS-sel, azok még elviselnek esetleg winch.-cache-t is a memóriában, ami tolettbb hasznos dolog (pl. a Battle Chess 4000 1.2 MByte EMS-sel és 1.5 MB Cache-sel kb. ötszöröse gyorsul; a Spellhammer, a Dark Seed wincsikézelési gyorsaság-növekedése meg egyenesen 20-30-szoros).

Ebből következik, hogy egy 386-os gép tulajdonosának feltétlenül be kell szereznie egy CONFIG.SYS-menüő programot. Mi rangalag ilyen ismerünk, felán logjabb ezek közül a McAfee-főle Configuration and Autoexec Editor, most az 1.00-sat használjuk, és a köv. file-okból áll (ha egy is hiányzik, nem működik!).

```
MCONFIG SYS 13651 08-21-92 10:51a
SET SYS 2518 08-19-92 1:15p
ASK SYS 4057 08-19-92 2:15p
ECHO SYS 1700 08-19-92 1:45p
PAUSE SYS 1890 08-19-92 2:09p
```

Ha valakinek nem lenne meg, az azonnal szerezza be. Minden BBS-on fent van a cucc, ehonnan letölthető (more info lesz legközelebb e BBS-es cikkben). Persze vannak más menüőzök is, de azok néha kifagynak stb... A hátrányokat is megemlítjük: van olyan eset, amikor simán a HIMEM.SYS-t akarjuk csak betölteni a tárbba, akkor ronges tag — 20-30 K — memóriát elvesz. Ilyenkor kell a megszokott RENAME-es trükköket bedobni: átnevezünk pl. egy ONLYHIM.SYS, előre elkészített CONFIG.SYS-file-unkat CONFIG.SYS-sé; és ezen file tartalma a szokásos OVICE=HIMEM.SYS.

Persze amennyiben nem tudunk beszerezni ilyen menüőzt (nincs modem elo...), megmaradhatunk az épp az alább említett módszerrel: létrehozunk pl. ONLYOEMM.SYS, ONLYHIME.SYS, 2MO_1MC.SYS, esetleg 2MX_1SC.SYS stb... nevű file-okot. Azért ilyen nyakalokot a nevük, mert akkor azonnal, már a név eljápnál lájuk, mi van bennük (csak OEMM, csak HIMEM, 2M OEMM és 1 M Cache, 2 Mega XMS és 1.5 Mega cache atb...), és minden boot alótt a kívánt file egy sima COPY !<NEV>.SYS !CONFIG.SYS-aal default CONFIG.SYS-sé átköppintünk. Az AUTOEXEC.BAT menüőzését általában nem érdemes megcsinálnunk, hisz a OEMM (amit a leggyakrabban használunk) a legtöbb rezidens programot borántja a felső memóriába, így azok nem foglalnak helyet a konvencionális memóriából.

Es most vágra tisztázzuk, hogy milyen mem driverek léteznek, mit tudnak stb...

EMM386.EXE: a DOS-hoz adják. Nem érdemes használni, sokkal rosszabb, mint a OEMM386.SYS, és a kunasztjai ugyanazok.
OEMM386.SYS: talán a legjobb EMS-kezelő, azt érdemes központi helyen szorépelteknünk a CONFIG.SYS-ben, mert a legtöbb program elfut vele. Lényeges, hogy az egész gépet protected módba képesítse, és a DOS gyakorlatilag faal task-könl fut. Emiatt a szabvány modplayer-ekkel nem nagyon jár össze, azokat árdamasebb HIMEM.SYS betöltésével futtatni. Rá-

adásul a OEMM-nak van egy olyan opciója, hogy tud szabvány EMS-t létrehozni (pár program ezt igényli, pl. LUIGI & SPAGHETTI), ill. választható, hogy NE legyen EMS. Ekkor (NOEMS paraméterrel indítunk) tudjuk igazán kihasználni a OEMM lehetőségeit a szabvány memórián kívüre való prog.leltöltésre.

HIMEM.SYS: Ez a szabvány XMS (és CSAK azt) létrehozására alkalmas driver. Megjegyzendő, hogy a OEMM386 is automatikusan létrehoz XMS-t, de az XMS-t igénylő programok (pl. Comanche) nem viselik el a pótlólagos EMS driver jelenlétét a tárbba, so ilyenkor CSAK a HIMEM.SYS-t tölthetjük be.

Azután vannak olyan programok, amik abszolút semmi drivert nem szeretnek, ilyen pl. a ZONE 66 (from TRAN/RENAISSANCE! YO!) Ezeket minden driver nélkül indítsuk!

Nos, nézzük meg egy teljesen szokásos CONFIG.SYS-t, ahol már a menüőzés el a fenti menüőzoprogrammal. A megjegyzéseket *italic*-kel szedjük, azt NE IRJUK BELE!

```
STACKS=0,0
DOS=HIGH,UMB
Na az a felelet a kérdésre...
DEVICE=C:\MCONFIG.SYS ACTIVE
Igy hívjuk a menüőzt...
DEVICE=MCONFIG "1. N\ORMAL HIMEM+
MOUSE \B\OOT\"
DEVICE=C:\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\MOUSE.SYS /Y
```

Ez sima HIMEM-et nyom be a tárbba, plusz még MOUSE-t.

```
DEVICE=MCONFIG "2. N\ORMAL HIMEM +
MOUSE + COMBI \B\OOT\"
DEVICE=C:\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\MOUSE.SYS /Y
DEVICE=C:\COMBI.SYS
```

Itt már látjuk a Oiszk-cache betöltését, erről még később szó lesz.

```
DEVICE=MCONFIG "3. 1.5 M REAL EMS+
COMBI+ MOUSE\"
DEVICE=C:\QEMM386.SYS RAM NOSH
DEVICEHIGH=C:\MOUSE.SYS /Y
DEVICEHIGH=C:\COMBI.SYS 1400 /V
128 512
```

Egy alkalmazási példa: csak 1400 kByte lesz a diszk-cache, hogy az EMS-nek maradjon még 1.5 MByte (4 MByte-os gépen összesen 2.9M/3.1M a szabadon felhasználható felső terület!) Figyeljük meg a OEMM386 paramétereit: NINCIS NOEMS! Ekkor generálja CSAK az EMS-t!

```
DEVICE=MCONFIG "4. Q\EMM386
\B\OOT, NO COMBI, \NOEMS"
DEVICE=C:\QEMM386.SYS RAM NOEMS
NOSH
DEVICEHIGH=C:\MOUSE.SYS /Y
```

Simán csak OEMM, EMS nélkül, és Mouse. A LOADHIGH parancs nagyon fontos a min. 5.0-s DOS-oknál; ez töltnél, ha minden OK, az adott drivert, ill. rezidens proggy-t (így ez a parancs DOS-ból is kiudható, nemcsak CONFIG.SYS-ből) a felső memóriába. *FIGYELEM!* Ez általában CSAK akkor működik, ha CSAK a QEMM386-ot hívjuk, és azt is NOEMS paraméterrel! Pá gond azért ezzel is van: a 64k-nál hosszabb EXE-k letöltésél ha egyáltalán képes megcsinálni, azok gyakran kifagynak (pl. AMI 1.0: 107k); s a modplayerek sem töltnél (sajnos...).

```
DEVICE=MCONFIG "5. Q\EMM386 \B\OOT
WITH NOEMS & FULL COMBI &
TANSI"
DEVICE=C:\QEMM386.SYS RAM NOEMS
NOSH
DEVICEHIGH=C:\MOUSE.SYS /Y
DEVICEHIGH=C:\COMBI.SYS
DEVICEHIGH=C:\TANSI.SYS
```

Ez talán a legjobban használható beállítás. Betölti (EMS nélkül) a OEMM386-ot, majd az egéret, a cache-t (a maximális felső memóriát elfoglalja a cache, mert nincs limitáló paraméter), valamint az ANSI.SYS egyik továbbfejlesztését jobb VGA kártyákhoz. A leggyorsabb, legkényelmesebb programfutás általában ilyen beállításnál van. Hangsúlyozni kell, hogy a cache foglal kb. 2.9 MByte-ot, szóval csak az TM-n futó játékok indulnak el. Így pl. a Might and Magic 4 ezzel a beállítással nem futtatható (arra ott a 3.-as menü pont)

```
DEVICE=MCONFIG "6. QEMM, NOEMS, 2M
RAMDRIVE"
DEVICE=C:\QEMM386.SYS RAM NOEMS
NOSH
DEVICEHIGH=C:\MOUSE.SYS /Y
DEVICEHIGH=C:\COMBI.SYS 2000
DEVICE=MCONFIG "7. ONLY HIMEM"
DEVICE=C:\HIMEM.SYS
DEVICE=MCONFIG "8. NOTHING"
DEVICE=MCONFIG "9. HIMEM+ MAX.
CACHE"
DEVICE=HIMEM.SYS
DEVICE=COMBI.SYS
DEVICE=MCONFIG "10. MAXIMALIS
EMS!"
DEVICE=QEMM386.SYS RAM NOSH
DEVICE=MCONFIG END
FILES=50
BUFFERS=50
```

Na, tehát, ha a program kírja, hogy "Not enough Extended Memory", akkor a fenti 1. manüponttal érdemes próbálkozni először, ut. az XMS-t keresi a program. Ha a proggynek max. 1M plusz XMS kell, akkor emellett a fenti módon rakhatunk Cache-t.

Az Expanded Memory pedig EMS-t jelent, ha azt hiányolja a program, akkor pl. nyomjunk 3-at, ill. ha az sem elég, akkor a Cache nélküli 10-et!

A HMA-t és az UMB nem igényli semmilyen program; az csak a DOS és némi rezidens vackok tárolására alkalmas (a HMA pl. csak 64k hosszú lehet!)

A cache-ról még pár szó. Mi főleg a Volkav által fejlesztett COMBI.SYS-t használjuk. Ez egyszerre RAM-drive és cache, így egyesíti magában a SMARTDRV.EXE és RAMDRIVE.SYS előnyeit. A cache nemegyszer fantasztikus wincsikézelési gyorsítást már megemlítettük az imént; a RAM-drive pedig még ennél is jobb: gyakorlatilag 0 elérésési idejű és RAM-sebességi háttérrel; pl. temporary tömörítgetésekre nagyon jó.

Nagy előnye a COMBI.SYS-nek, hogy mind EMS-ben (OEMM386.SYS), mind HIMEM-ben elvegetál (HIMEM.SYS). Még egy nagyon fontos dolog a 3. manüpontbeli COMBI-paraméterhez: a defaultként a RAM-drive-on csak 64 directory-bejegyzést engedélyező COMBI a /V Y X paraméterrel való hívása esetén X darab dir-bejegyzést hoz létre. (Szinte minden BBS-on fent van)

No és mi a helyzet 286-os gépen?

286-on sokkal szegényebbek a lehetőségek: van egy OVICE=HIMEM1.SYS meg egy DOS=HIGH a CONFIG.SYS-ben, ez már biztosítja, hogy 1M-s gépnél a DOS a felső 384k-ba töltsdjon; éretelemszerűen se OEMM386, se EMM386 nem használható. Ugyanakkor vannak a NET-AT-k, ahol NEM CSAK a DOS TOLTHETŐ MAGAS MEMORIÁBA! Ekkor segít a ORAM (most a 2.0-s verzió nálunk), az megoldja min. 2M-s 286-on a rezidens cuccok HIMEM-be tölését. Sajna a NEAT-alaplapok nagyon drágák.

Természetesen min. 2 MB-os 286-on is lehet EMS-t, XMS-t létrehozni, persze nem OEMM386-tal, hanem pl. Above-val, ORAM-mal...

• DADA

Infók a PCX formátumú képek megjelenítéséről

A PC témában érkezett levelek egy másik csoportja a képlormátumokkal, ezek megjelenítésével, konvertálásával volt kapcsolatos. Imo a megjelenítő rutin:

Következők a *Twinn Sectors Inc.* által kidolgozott PCX megjelenítő egyik lapados verziója. Nem ekkartuk elbonyolítani a dolgot, így pl. nem raktunk bele tartogatást; ezáltal sokkal egyszerűbb lesz az egész megírása; 'lavágó' módon a COM program utáni 10. byte-tól kezdve olvassuk be a memóriába a képet, és onnan toborítjuk majd tovább, egyenesen a képernyő-memóriába. A code kb. 200 byte, a kódszegmens végén levő stack hossza sem több 100-200 byte-nál, így a betölthető PCX-ek DOS-beli hossza is gyakorlatilag 64k-ig felmehet (ami soha nincs így 320*200*256-os képoknál).

mivel a PCX eleve tömörítve tárolja le a képet, s így 50k-nál ritkén hosszabb egy kép DOS-fájlhossza)

A program lényege ez unpacker rutin, amely Copyright-os így amennyiben bárki is felhasználja, a *Credits*-eknél kötelessége megemlíteni a *TSI*-t, különben a *TSI-Copyright*-as *Software Rendeléség* NAGYON megharagszik .. A fő unpacker átirógalásával létező pró-bálkozni; ez a leggyorsabb létező unpacker, ennél csak rosszabbal lehet írni...

Az alatti forrást COM-formátumra írtuk, mert ez a legegyszerűbben szerkeszthető be-szárjút rutumba. Pl. ha ezt valaki be akarja tenni mondjuk a diskmag-jába, akkor nincs más dolga, mint a szegmensdeklaráció és CS:PC-

beállításos sorokat (marn seg, assume, org, valamint az utolsó két sor) kizárni; a rutin végén DOS-kilépést írja RET vagy RETF-re, és az egész rutint függvényként, CALL-lal hívja. Paraméterként pedig mindig más és más DOS-nóvet adhatunk át, ha mindig más képet akarunk megjeleníteni.

Amennyiben valaki simán így kívánja lefordítani, akkor edje ki DOS-ban a köv. utasításokat (lehető, ha van Turbo Assembler és TLINK-e, valamint a rutint PCX.ASM névvel gépete be):
tasm pcx.asm
tlink /t pcx.obj

Ekkor sima PCX-re indul a program. A programot természetesen lekommenteztük.

```
main_seg      segment para public
               assume cs:main_seg, ds:main_seg, ss:main_seg
org 100h
start: jmp entry

picfilename db 'kep.pcx',0
copyright db 'Copyright by Jones/TSI!'

entry: push cs
       push cs
       pop ds
       pop es
       mov ax,3d00h
       mov dx,offset picfilename
       int 21h
       mov bx,ax
       mov ax,cs
       mov ds,ax
       mov dx,offset last_proggy_pos
       add dx,10
       ; OS:= CS
       ; megadjuk, a programunk
       ; utáni 10. byte-ra
       ; töltjük a képet

readn: mov ah,3fh
       mov cx,8000h
       int 21h
       cmp ax,8000h
       jne enofile ;$8000 byte-ot töltöttünk be a
;KEP.PCX-b l, amennyiben annak mérete nagyobb,
;mint 32000 byte. Ekkor folytatjuk a köv. max.
;$8000 byte-tal (ez a DOS LOAD-jának hibája!)

       mov ax,ds
       add ax,2048
       ; 2048d=800h (para,
       ; =8000h darab byte)

       mov ds,ax
       add dx,8000h
       jmp readn

enofile:
       mov ah,3eh ; close file
       int 21h

paint_begin:
       mov ax,13h
       int 10h
       mov al,0
       mov dx,3c8h
       out dx,al
       inc dx
       mov cx,768
       mov al,0

onecoll2:
       out dx,al
       loop onecoll2

       mov ax,cs
       mov ds,ax
       mov ax,0a000h
       mov es,ax
       mov si,offset last_proggy_pos
       add si,128*10
       xor di,di

       mov bx,bx
       mov cx,cx

datain:
       xor bx,bx
       lodsb
       test al,128
       je azas1
       inc bx
       azas1: test al,64
       je azas2
       inc bx
       azas2: cmp bx,2
       je duplazas
       stosb
       cmp di,5*320
       ja fff
       jmp datain
       fff: cmp di,64000
       ja dispend
       jmp datain
       duplazas:
       and al,63
       xor ah,ah
       mov cx,ax
       cmp cx,0
       jne mehtl
       inc cx
       mehtl: lodsb
       repnz stosb
       cmp di,64000
       ja dispend
       jmp datain
       dispend:
       mov al,0
       mov dx,3c8h
       out dx,al
       inc dx
       mov cx,768

       onecoll:
       lodsb
       shr al,1
       shr al,1
       out dx,al
       loop onecoll

       mov ah,08h ; wait for key
       int 21h

       mov ax,0003h
       int 10h ; visszaváltunk 80*25 Color módba

       mov ax,4c00h ; vissza DOS-ba
       int 21h

       last_proggy_pos equ $

main_seg ends
end start
```

• DADA

• Figyelem! PC-s programok oledok! Csak 40.- Ft/disk, 1.5 Giga. Lemezt küldj, ha listát akersz. Cím: **Paczári Gábor**, Nyíregyháza, Toldi u.60. 3/26. Tel.: (06-42) 313-914
• Figyelem! Színvonalas PC-s programok csereje lemezen, kazettán! Gligányi alap, frías programok, ide érdekes írni: **Paczári Gábor**, Nyíregyháza, Toldi u.60. 3/26. Tel.: (06-42) 313-914.

• IBM PC programokai cserelek. Listát ve-jok és küldök. Cím: **Hajmási Zoltán**, Szombathely, Hadnagy u.62/C. 9700. Tel.: (06-94) 321-880
• PC??? Swapping??? IQ200 Swapping Centrell Közdöknek, profilnak egyaránt. Csere minden mennyiségben Küldjél nagy-alakú választórtékol + lemezt. Lista előnyl 400 MBytes OnLine stuff lrij még melll IQ

200 Swapping Centre, Százhalombatta, Bólyai str.9. I/6. 2440

Legújabb, színvonalas IBM programo-
ket az IBMSoft-tól 100.- Ft/lemez aron
(lemezek, HD). A rendeléseket rövid ha-
táridővel postázzuk. Cím: **IBMSoft**, Erd,
Arany János út 43.2030

Srsaca... eseepppp... csatt... Nem, nem kell megijedni, nem a csillárról estem le, az a légyecsapó hangja volt. Történt ugyanis, hogy jó azokáram szerint este 11-kor (többeknek ez már éjzaka) lendítettem HQ esteje előtt, és ezeket a zajokat hallottam. Azután belépve önkívületi állapotban rohángoló alektól váltam felfedezni, aki 1.0-ra csak nyomokban hasonlított. Mondom: bácska he, mi történt? Éa mit keresnek azok a kartonpapírok az eblekon? Elsőtűtítés van, hangzott a nemes válsz, ugyanis 1 pl-meaz légy miatt lágrileadót kellett fújni. Légy itt? Het itt vagyok, de hogy repült be? Éa mit keresett itt? Majd miután kiderült, hogy a CoVboy Posta kartondobozza kíváló tőp-telje az ételmatadok folyótemléssére, meg lottam győzve, hogy vagy dobjem ki a kacatjaimat, vagy rendezzem le őket a CoVboy Postában, da mindenképpen csináljak valamit, mert ez a kupi vonzza az élősködőket. Aha! Gondoltam magamban, ekkor azért teleltam benne múltkor la a díjbeazedót. Vagy talán a villanyóre azámlálóállását koreata a CoVboynek címzett levelek között? Na mindegy (ez nam nyomdahunba volt), he feltétlenül moat kell negytakarhást csinálnom! Viszont ennek fojában sikerült kikövetalnom a flútkól 6 kemény oldatt, mondván emlt ide be tudok préseini, az lemegy, a többi meg dobozostul kerül e narancssárga ruháak merkelbe. Ezért hét elnőzást kérek mindenkől, aki 3 éve nam kapott tölem válszot, most mér nagyon valószinű, hogy nam la fog. Azórti nam kell csüggadni, állítólag azép új órléadobozt kapok, amibe semát hullhat az áldés...

Költöző madárka

Szevasz CoVboy!

Innen írok Otoszláza város onkormányzatának kórházából (lemove-olák a manduláimat). Van néhány fontos dolog, ami miatt írok, azonkívül megölt itt az unalom, ezzel is telik az idő. (Már mindenhova írtam, ahova tudtam a címet) (Van egy felesleges telefonkönyvem, elküldjem? — CoVboy)

1. fontos dolog:

Sajnos nem sikerült kellő benyomást (behatást?) gyakorolnod a BUSÁ-ra, szóval nincs CoV Évkönyv '91-em. Te is tudod, ez hosszútávon tarthatatlan állapot, szóval küldj csekket! (Oroszháza, Október 6. u. 23.sz.) Siess! Ha nem sietsz, ekkor Oroszháza, Fővös u. 6.) Éppen költöztetjük legegyszerűbb, ha mindketőre küldesz)

2. fontos dolog:

Az előzőekben is említettem, hogy költözzük. Szóval az újságot ne a Soós József u. 13-ra, hanem az Költős József 6-ra küldjétek a továbbiakban.

Megjegyzés:

Soós József 13: régi lakás
Október 6. 23: Ideiglenes lakás
Fővös u. 6.: Leendő új otthonunk.
Ja igen, ha már ügyis előkeresetek a „nyilvánlatásban”, akkor a nevemet kijavíthatják Pajka Adámról Dajka Ádámmá. Eddig erre a névre jött a CoV, de kieszte nem adunk...

Na. Eddig a „hivatalos” ügyek.

Dajka Ádám, Oroszháza

CoVboy: Ha jól látom, a sejtőeam belga-zolódott a lebetegedő CoV olvaak emelkedő mértékét illetően. Azt azonban nem nagyon értem, hogy mi az az ideiglenes lakás? A telefonkönyv szerint a kórháznak egészen máa a címe. Vagy csak azért nem adta meg a kórház címet, mert nem akartad túlbonyolítani a nyilvántartásukat. Tudod mit? A CoV 33-at már elküldtük a régi lakáscímre, nem jött vissza, tehát megkapta. A CoV 34-et elküldtük az ideiglenes címre. Kórházban vagy, tehát nem kaphatted meg, mégsem jött vissza, ki árti ezt. Mindenesetre a CoV 35-öt már az új címre küldjük.

Tükör magunkról

Tisztelt CoV Szerkesztőség!

Tisztelt CoVboy!

Talán szokatlan ez a „normális” köszöntés a CoVboy Postában, semmi „lú”, semmi „Yeccccaaahhh!” és hasonlók. Mit tegyek, én így szoktam meg. (Tudom aettleg javasolni a Yikea-t, gyorsan meg lehet azokról — CoVboy)

1992 közepétől olvasom rendszeresen a magazint, és azóta is rendkívül tetszik. Véletlenül vettem meg az első példányt, a címlap hívtá fel a lapra a figyelemem. Észé januárjától már előfizető lettem. Sem PC-m, sem Amigám, de még csak C-64-em sincs. Mindössze egy bővíti is nélkülső C-16-ossal rendelkezem, mely „géptípus” valószínűleg a T. Szerkesztőség korében köztöhegy tárgyál képezi (Nem képez semmit, mert a közelünkben nincs ilyen — CoVboy)

fizt a gépet azonban gépi kódban programozom, mindenfajta assemblyt segédprogram nélkül. Hobbi szinten játéprogramokat írok, ami közvetlenül manitotba pötyögve — pláne ugrási címek kiszámítása esetén — nem éppen kikapcsolódás. Mindenesetre közel egy év alatt kizárólag hétvégekenként pötyögve össze-hoztam egy 15 szobás máskálós, gyűjtemetős játékot és most írok egy kalandprogramot. Nem tagadom, ez utóbbi elkészítéséhez a CoV-ban olvasottak adták az első lökést (Ez inkább hanyatlókka lehetett — CoVboy). A kalandprogramban a babrás szakaszról tartok, a szövegek bepötyögéséről. Hátra van még 10 db állókép bevitete is. A prógi egyébként „menüvezérelt”, 45 ígét kúdl a játékosnak, melyből a számbillentyűk lenyomására mindig egy-egy 5-ös csoportot ír ki. Összesen 80 személy és tárgy szerepel ezenkívül, köztük 8 tárgy olyan, amit meg kell találni. Bizonyos helyszínekben nem mindegy, hogy bizonyos tárgy nálunk van-e, mivel lehet veszélyes (pl. egy égő látkya a lőszerraktárhán), de lehet nélkülszövegtelen is (pl. ugyanez egy sótt barlangban). A kaland egy valamikort elégetett boszorkány átkáról szól, mely éppen a játék megkezdésekor kezd beteljesedni. Pontosan délben kezd a játékos és éjszél kell megtalálnia a boszi egykori földi matadványait. Az ügyes, korliektitő cselekedetektékért pontot ad a program, s helytelenkedések azonban plusz egy órával növelik az aktuális pontos időt. A mozgás a kurzorbillentyűkkel történik, melyet egy irányító adott „tuskéjének” kivilágosodása jelez vissza.

(Ja, vége van, már épp ét ekartam tizen-zaponéni a Plual aarokba — CoVboy)

Mindezt csupán azért írtam le, hogy igazoljam, kis gépen is lehet szívnalra törekedni. Persze attól tartok, ki fogok fogyni a memóriából, hisz az 1001-3177 közötti hely borzasztó kevés. Énnyi verhalás diarré (finoman: szájmenés) után a lényegre.

Évek óta írok humort, jelenleg is külsőként dolgozom egyik szatirikus kéthetilapunknak, ahol alkalmanként megjelenek (Szóval náha-néha látnak — CoVboy). A lap nevéről annyit, hogy régebben telente lábon hordták, csatos változatban. A CoV-magazin stílusa és jellege már régóta kínál számomra egy „lytíro”-t” jellegű paródiát. A kivételköz sorokt kétem, hogy jószándékú mókázásnak tekintés, semmiképpen se gúnyolódásnak. Ha pedig alkalmadtán leközölhetőnek ítélek, annak pláne örülök.

(Mindig is díjaztam ezeket az egyéneket, akik a babérjaimra kívántak törni, csak gyakran a sok sültetésből semmi értékeset nem lehetett kihozni. Dr. Horváth Úr paródiája viszont még ongem is meaclygáre kázzatott, s ez már önmagában sem semmi. Ezért úgy döntöttem a CoV paródiát most teljea terjedelmében, végas nátkól tazem közzé — CoVboy)

KOMÓD-ORR VILÁG

(VI. évfolyás kiláította szám)

FIGYELM! Minden szám megjelenésekor 10 doboz patkómagnest sorosunk ki azok között, akik hozzánk 10 doboz mágneslemezt küldenek be.



Az előző számban megjelent tejivény helyes megjelölése: Fogalmunk sincs.

Logo-ügyben:

Nemál Károly alsóvettem kedves olvasónak üzenik, hogy potencia-zavarával forduljon a körzeti orvoshoz. Mi ugyanis logo-ügyben, nem pedig lógó-ügyben vártunk véleményeket. Egyébként Károlyom, rá se ránts!

NYÚZ

Advcasör

Fleddig nem sokat hallatott magáról a dél-afrikai *UMAGUMA-Szoftwerkunyhó*, mely a napokban dobta piacra *Humbula* e. progrját. Nem egy nagy durranás: betűltés után a képernyőn megjelenik a dél-afrikai szót észzaka, majd bármely billentyű megnyomására a gép lelkesen gratulál és kiírja az visszpontszámukat.

Likkón (Hégyesgedi!)

Ahogy az már a nagy mozikerekkel történni szokott, a népszerű *Kuzjátékot* is ültérte a végzete. A szerző jgnit az *Elne-byte* titó vásárolta meg és megígérték, hogy a budis életben nem írnak belőle semmit.

A japán *Kikao-szidó* jövőtából élvezhetjük a *Ko-Le-Ra* néve keteszielt stúfiót llyelől PC-n, rövidrsen WC-n.

Számológör

A közismert *Sümbönödo* konkuttrnsékent lépett a piacra a *Belmondo*-brigád *Hülowa* e. bámulatával. A képernyőn megjelenő különféle ablakokat a programmaghoz mellékelt esztíval kell eltalálni. Sok-sok monitot ajánlott! (CGA, VGA és EGA napimelegől u kopár szik sarja...)

Stratégia

Az *Anitaleu*-s cég ismét kelemes szórakázást ígér *KRACH* e. menedzserjátékával. A játékban egy jól menő, stabil nagyvállalatot kell csődbe vinni. A program bónuszokkal jutalmazza a fedezet nélkül felvett hitelekkel, a levedőpiac elvesztését és az elboesajlásokat. A programot kelletnes Battók inuszika lesti alá, mely 1000 pontonként hálkul egy kicsit.

Felhasznáti

Bizonyára nagy segítséget jelent a dizsnóvá-gásra készülődőknek a *3D Dúznó No!* néven megjelent (mon)torprogram. A program írtó 30 kg darálthús mellékelte a szolwerhez, melyet legelőszertőben turbóval ellátott hurkatöltővel tolthetünk a gépünkbe. Ezt követően gépünk eldnhajuk.

JÁTÉKIJÍRÁSOK

KITCHEN GIFT (Adventure)

A játék címet magyarrá a következőképpen fordíthatjuk: Ki esenget? llyesek még esküsznek a „Fogd a konyhát”-ra, de ez szerintünk hülyeség. (Szerintem le, ugyanis a ho-

lyes fordítás: Kicsengett — CoVboy) A protit a Pörköltszoft-szoftverkonkita tállalásában élvezhetjük.

A sztori: Valamikor régestelen régen, ocsiny-ocsiny far away Elvira I. találkozott Elvira II-vel és megkérte, hogy ugyan szeretné má' meg neki a Soul Crystal-t. Ekkor lép közbe Indiana IV. ai még Pirates egy lapáttal és megkérdi:

— Lemmings?

— Nem lemmingek.

A meglepő válasz hatására megnyílik a föld Indiana IV. lába alatt és a mélybe zuhan. Mire Elvira I.:

— Te, Elvira II. Lesz Ulit ma?

— Hogy lenne? Nem látod, hogy csak ketten maradtunk?

A képernyőn ezt követően Indiana IV-et látjuk zuhanás közben, majd odalent darabokra törni magát. Ennek ellenére ő a játék főszereplője. (Akárcsak a híres sztoriok, ők is több darabban szerepelnek — CoVboy)

Itt kapcsolódunk be mi a játékba.

Először nézzük a főmenüt:

Újházi nyűkhüsvés
Sertéspörkölt galuskával

Lib.sal.

Valószínűleg a mi verzióknak hiány a türése (nem pont középen törtük ketté a lemezt), mert akárhányszor klikkeltünk rá a pincérre, nem mozdult.

Irányítás:

Indy reagál az egérre is (Hát má' CoVboyne! — CoVboy), de használhatjuk a kurzorvezérlő billentyűket is. Érdekességképpen elmondjuk, hogy a mi verzióknál még az alábbiak is hatásosnak bizonyultak:

Slícégomb — halra

Fűvakarás — jobbra

Füldöszohakilincs — guggolás

Gázkunyorok begyújtógomb — kis ugrás halra

Becsöngetés az éjszakás szomszédházzal — hatalmas ugrás jobbra

Tűzrakás a szoba közepén — Tűz!

Méretlen felüli cipő — kilépés

Ja, a program betöltése: LOAD (Elted: LÓD, helyesen LOVAD - CoVboy)

A képernyő jobb oldalán a következő paramétereket kísérhetjük figyelemmel:

LUCK: Amennyiben eltalálnak, itt jelenik meg a lukak száma, 100 lukonként kapunk 1 Luck Skywalker-t.

INTELLIGENCE: Vd: Intelligence Service (Szörvív), Jelzi, ha meg kell borotválkoznunk játék közben.

LÉVÉL: Ajtót kell nyitnunk, mert levegő jött.

HP: A játék közben fogyaszott Házifalínka szeszloka

LIVIS: Elhírták, a főmenüben szereplő újházi nyűkhüsvés mennyiségét jelzi.

Bahinálalon egyhő szofáltétásokat lelünk:

USE: Tárgy használata. Rákklikkelhetünk, de USE! mozdul.

DIE: Tizenkettőt harangoz, ha del van.

DISCARD: Egyszerű diszkard, harcolni nem alkalmas.

CURRENT GAME: Ha rákklikkelünk, a monitoron látható gém kurrent egyet. (A kanalasgémek vonzalma pedig a gémkapocs — CoVboy)

Néhány jótanács az indulásból:

A játék elején egy vulkán belsejében vagyunk. Körülöttünk tortyog a láva. Nem kell félni, Irány a láva! (Lávát látván hátrálni? — CoVboy)

Reméljük, ennyi elég lesz. Mindenesetre, a játék betöltése előtt meintsuk ki az állást!

TÖKÖS ÁKOS

Utólag kérek elnézést a C-64 tulajdonosoktól, hogy a múltkori számban a Troni c. labirintusjáték leírásához tévkép helyett a „Kiváló Aruk Fóruma” emblémát mellékeltem.

• RumCájsz

The Last Battle Castle Magic Secret Attack Space Ninja

Sokan kérték a megoldást. Hát íme:

Ugorjuk át, Jójuk le, tapossuk ki a belét. Ezután K.K.E.E.N.Y.N.Y.D.D és hipp-hopp, már is ugyanott vagyunk, ahonnan elindultunk.

Majd előtűnt egy hatalmas templom. Vegyük fel. Tegyük le. Csínáljunk vele, amit akarunk. A pirosakat ne, a zöldeket csak akkor, ha a sárgák félmagasan. Az alsót főjük szét. Nyissuk ki, zárjuk be, mencküljön előre, majd érjük utól. A végén egészen lassan, amikor már világog. Létrán fel, királykisasszonyt meg, kincseket össze.

Ennyi. Reutrélem beleőrültek.

• Mező Lipót (Lápótmező)

PIUS/4 SAROK

Sarok, sarok, sarok, sarok. (Jó-jó, de kire?)

— CoVboy)

CoVboy-Posta

A CoVboy-Posta „Syntax Error” miatt jelen számunkból kimaradt, mivel CoVboy megint több zárójelet nyitott meg, mint amennyit bezárt és most ezeket keresi. (En vagyok e kereső a csalódban! Csakazért! — CoVboy) — CoVboy)

GAMU OVER

Dr. HORVÁTH TIBOR, Miskolc

CoVboy: Kellemetlenül érzem megam, mert csak a kutyámat szoktam lemegazni, vagyis szokatlan lenne önnel is ezt tenem, de — mivel ügyis tetteztársak vagyunk — ajánlhatok valamit? En vagyok e fiatalebb, tegezódjünk! Ne ez is megvolt, még meradt egy kis RUM-om a tegnapi postából, amh Matula bátyóék küldtek Egerből, vegyük úgy, hogy meg is ittuk a pertut! Figyel Tibor! Nysron nem akarsz egy kicst helyettesíteni? Ezek itt kteláltak, hogy jüllusban is megjelenünk, az előrefelzés meg ktelálta, hogy ekkor 45°C-ok lesznek, azt meg csak az ózonnyuk elatt lehet kibírni, nem itt a HO-n. Erről jut eszembe, ezt mondják az ózonnyuk már itt is óálkodik, ha ez így megy tovább, a Rákcs-rendező pu. forgalma meg fog nőni. Ennek eredményeképpen a MAV be nem tervezett bevételehez járhat, a olcsóbb lesz a menetjegy. Az pedig jó az embereknek. És má' ezt mondják, hogy az ózonnyuk nem leszmos. En mindenassetre ügyis nyakig vízben, teljebb meg sörben fogok úszni, tölem ezian jöhet e csodák csodáján (gy.k.ózon). He nem hát nem, próbálkezni szért lehet, nem? Mindenesetre beteszlek a tarasolyombo, hátke jó leszlel még valamire.

Össztűz

T. CoVboy!

Nagyon megajnáltalak Elképzeltém, hogy ülsz, és káromkodni akarsz (Fordítva, káromkodik, és le skerek ölni, de nem megy mert a HQ-n csak 2 szék van — CoVboy). Ne tedd! Még elkárhozol itt nekem. Hogy segítsék rajtad, keressem neked egy hosszú, eikornyas kilegézést. Ez egy Mohawk szó.

„Tkanustasrhshanubwe” israaksahsrukaratatts nytre (tényleg van ilyen)

Előnyet: — Mire kimondod lenyugszol (vagy ideges leszel, hogy nem tudom kimondani)

— Te se érted, de az se, kinek mondd.

Gondolkoztál már azon, hogy mit teszel akkor, ha valaki megkérdezi tőled, tudsz-e olvasni 1-10-ig számolni? Ezen is segltek. Az igazi olasz így van: uno due tre „sette otto... tihelyett kis fantáziával rögtönözhetsz így: kuno otto duett sette vette teremtetten... De neked ez ügyis sikerül. A számokat mindan írta, akiről ejmondhatjuk, hogy jó ideje okos, vagyis Réglisz. Van még egy kérdésem Játsszunk Össztűzet (ez egy TV műsor)? Igen, jó, mert akkor így játékosan eladhatom kéréseim, óhajaim.

Tehát össztűz: Aki válaszol CoVboy, a kérdező Szaki, és máris kérdez ő:

— Tegezhetlek?

CoVboy: Nem. Azt csak a kutyámnak engedem meg.

— Miért nem szereted a német nyelvet?

CoVboy: Mert nem ishat kapni, így nem tudtam megszeretni. Csak a Globus Kon-

zorgyár által forgalmazott Sertésnyelv kaphaté pillenatnyilag.

— Eszrevetted, hogy nem sok női plvasó ir a postádha?

CoVboy: Az én private postémhez neked semmi közöd!

— Végül pedig: mi a véleményed a sertés kiviteli tilalomról?

CoVboy: Kivétel erősíti a szabályt!

A postát olvasva rájöttem, hogy a tanárok tulajdonságai nem függenek a földrajzi különbségtől, ... még az országos légnymásadatuk eltéréseitől sem. Ez akkor világosult meg bennem, mikor a múltkori számban (Nr.33, V.évfolyam, 1993/3.sz.) olvastam B.B. Bp-i lakos levélét, melyben azt írta, hogy van egy kb.1 m 90 cm-es tanárja, aki 1 órát tud ordítani. Erről a képességről rögtön ráismerem. Pedig nem is találkozhattam B.B. 1900 mm-es tanárjával, mert Buta... (elnézést) Budapesten 3 év alatt 2-szer, vagyis átlagban kétharmadszor jártam. A kérdések amiket az ösztűzben feltettem, kumalyak!!!

Minden jól: Szaki, polgári névén Szathmary István I.M.

Ui: Ja, hogy miért ismerős az a tanár? Ez kézenfekvő, hisz itt Szaknokon nem is egy tanár van, aki 1 órát tud ordítani. Azt, hogy majdnem Budapestet írtam, nem volt szándékos. Elnézést a lakosoktól! Ha elakadsz a számsorláshoz olvaszd még így is folytathatod: vatta mappan... Még egy személyes kérdés: neked melyik a kedvenc TV sorozatod? A számhis és a szende, Dallassy, vagy netán a-a Klinika? (A azúnet, csak ez a bel, hogy kedvenc műsorom műsoridejét folyamatosan csökkentik — CoVboy) És egy utolsó panaszom: van egy barátom, ki már 2-szer nem kapta meg az előfizetett CoV-ját. Pedig ő egy igazi 20. századi lovag. Jó, jó mondhatod ő nem igazi lovag. Tudom, az igazi lovagok lovag, aelőpáncéliban vándorultak, de nem mondták rájuk, hogy ők Vasfűtasok! Végül már csak annyit kérdezek B.B. Bp-i lakustól, hogy az ő tanárja kabálás közben levegőt azt nem tudom, ezt telán B.B. tudná megmondani.

Aláírás: nem változott.

CoVboy: Olyan nem igazán fordulhatott elő, hogy e berátod kétezer nem kapta meg az előfizetett CoV-ját, ez kecsal Ha ezt írtad volna, hogy 4-5-ször, ezt jobban elhíthtem volna! Hogy B.B. tenérje vesz-e kabálás közben levegőt azt nem tudom, ezt telán B.B. tudná megmondani.

(Mű)vész brigád

Bacon Cowboyl

Mi vagyunk a LIONHEART, majdnem minden számot látunk és most mi is írunk bele! Reméljük berakod! (Már ne is heregudjete, de azt, hogy mivel töltöm az éjszakáimat, bízzátok csak rá! — CoVboy) Hogy mit, azt nem tudom! Hárman vagyunk, de az egyik Guy belegység miatt zárva. Elvitte az embőt! Így csak ketten sungoltunk a kazirra! A kazettát hallgadsz meg. Van egy-egy bandunk — ez ille betű! —, majd küldünk kazettát ró-lunk is.

A short csak a Te tiszteletedre ittuk meg. Kaszinnó isvst! Modern Jungáriat! Beadták a retannust a sinakadba (asad buritő) Te eseszó b**** b****! Ez nem neked szól COVBOY, hanem annak, aki meglátja a csomagot! Ha meglátja, ha nem, akkor ezt vedd úgy, hogy nincs itt. Ez most sz** leti, de válaszlól majd a COV hasábján. Hívdő de diplomattkus voltam. Leon b**** itt az Amigát és nem mondt semmit, és a szótáramat is h****. Szegény-szegény szótárhat. Odódóhóhó! Megjött Góliát! Így látom, hogy nem egészen épült fel az EMBO-ból, mert igen izsambós a mozgása. Megszívta a rákómat, mert visszaesett a másodikra, egyébként a hetedikén lakunk. De úgy látjuk, hogy még egyszer nekirugaszkodik. (Képzeld el, hogy Leon és Professzor benn vannak a házban és nézik, hogy Góliát szerencsétlenkedik). Közben itt Leon sütiötte a hajam a lámpával. Nem akarjuk az EMBO-t elkapni, ugyhogy nyomjuk helunól az ajtót, Góliát kívülről prés-seli.

Leinnak pisálni kell, de Fűszaj bent lubickol a

magyalbá. (Fűszár még nem tag ő csak tucukkol.) Elment a kreativitás. A szomszéd vót embős nem Góliát, csak úgy látnak. Szóval bejött Góliát, az ajtót bedöntötte és mi alatta maradtunk. Most már Góliát is kreál velünk. Így már 2-man vagyunk. Fűszár már előszort. Este van már, éberek vagyunk. Leone kien-gedi a kuplungot és kimegy a konyhába, feltesz egy virsli. Vakkbél? Igen szapor! Leone visszajött. Egy drólt 100-ast balász elő a zsebéből. Kimegyünk az újságárushoz megnezni, hogy benne vagyunk-e már! (Mármit az új CoVba!!!) Hát nem vagyunk benne! K**** lassók vagyot fiók! Pedig már majdnem el-kuldtuk a leirtort! Na itt a vége. Nézd meg, hogy mit jelent a „bacón”, és lehet meglepődni! Óóó! Húja a COV-ba kivágás nélkül. Na szasz! Bűcsűzik az egész stáb!

LIONHEART

CoVboy: Huhh! Filjuki! Nem akartok véletlenl ckketoké írni mondjuk az Adó Újság-ba, mert ott kb. annyi értek meg egy-egy ckk tartalmából, mint amennyi megártot-tam a leveletekből. Nos, először is a dema kazettákról: Az első 5 percen mér túl vagyok. Az igazság az, hogy sztereó-ban nagyon jól szól, de a feldolgozások ideje rég lejárt, nem lehetett volna mond-juk valami esztét elkötet összeötöni? Mondjuk egy tükörtojást. Mi az az embó? Csak nem nyomdahlba? Fűszár! nektek ilyen marhaságokat összehorden? A „bacón” jelentését megnáztam. Az an- szótáram szerint 3 értelme van: a) Him- kacska nyergében ülvő; b) Illatszermárka felső részán; c) A magyar bék. Ön angol fonetikus változata, mely kifejezés meg- azótlásokban használatos, arra utal, hogy valakiről megállapítjuk: Boldog És Kedves, s ebből mozaikazót képzünk. Hát annyi, jobbúlást!

A magyarorák réme

Hi COVBOY!

(And Others: 1, 0,75, HTT, JEAN AND GHTTO!)

Mostanában rendeltem meg a Cov 18-25-ig terjedő részeit (Nem is tudtam, hogy a CoV ennyire ragályos — CoVboy). S ez nem volt elég! Heveny Cov-mérgezésemben arra vete-medtem, hogy levelet írjak neked (Ha így el-vetem-edtál, ki fog kiegyngetni? — CoVboy).

Egy fontos nyelvtani kérdés vár +válaszolás-ra. Én úgy tudom, hogy többesszámat kéthő vagy e fölötti számú tárgy (személy) tehát esetén használunk. Erre a Cov hasábjain ez a szám lecsökkent 1,75-re! Indítványozom, hogy írj Sótész Gögy profleszor urnak, hogy intéz-kedjen ez ügyben (hátba bekerül a helyesírásí szabálygyűjteményben...) A baj csak akkor van, ha I is maga alatt van és akkor már csak 1,5 (vagy kevesebb)... Na mind! ezt te majd el-intézed.

Rettenetes gyanúm támadt. Ti nem írjátok bele a legcoolabb prugykát a News-ba! Ézírt én kipótóloom:

NEWS (NO NEM COVBOY A SORÉÉRIT)
ADVENTURE (COVBOY: ADVEN- CSÖR)
EYE OF THE COVBOY 4.

Az SSI legújabb programja. Az összes rész ko-zul ez a legnebezhebb. Ez azért is igaz, mert Covboyon kívül új ellenfeleket is kreáltak a programozók: 0,75: 1

A legveszélyesebb ellenfél Covboy a Covboy posta nevű varázslatával. Csapatunkat gyengén szerelbetyük fel, a leg- erősebb csapatilag a Letter-Writer a levél- bomba nevű legyverével

AKCIÓ (3., 2., 1., SÖR!!!)

Íme az Ocean-software legújabb filmátlrta a fluk! Ez egy nagyon jó máskálós/kalandjá- ték. A végső cél legyőzni a részeges kapitányt.

SZIMULÁTOR/Covboy: a részegséget egész jól szimulálom...)

A Comanche után megjelent a Novologic ki- adásában az Apache. A demóból látve ez egy nagyon cool sörűshordó-szimulátor.

SIERRA-zéria (Covboy: Szfria-z...ai!)
Ez a news seni maradtat Sierra stuff nélkül. Megjelent a Space Quest VIII. Roger Wil- Cow visszatér! Leírását majd később, de csak erős idegzetűeknek!

STRATÉGIA (ha 1 telen 2 üveg sört kap, hány üveggel kap 15 telen? — Covboy)
Yee! A maxis legújabb mániaja a Sim... sorozat lelytatása (a végtelenségig — simoo) a most megjelent két darab a Sim-pátia és a Sim-lónia. A stílusi kedvelőknek csak annyit, hogy jön már a következő darab is. (Bár az csak egy Sim-pla Sim-ulátor lesz).

FELHASZNÁLÓI (ez nálam a sornytű! — Covboy)

Ha C-64-en jó grafikát akarsz készíteni, akkor feltétlenül szerezd be ezt a programot! Egy- szerre 1 színt használ és több mint 50 féle be- épített formát variálhatsz!!! A program neve: Character-graphics.

Hát ennyi volt a News!

(Örömmel látom, hogy lassan Ti írjátok az egész CoVboy postát, úgy látszik a múlt- kor bemutatott Levelet mintá megette jó- tékony hatását. Nem is kell beszűrköl- nom, mindenki magasztal azt a leveletben, aztán csak be kell pótyogni, és már kész is a CoVboy Posta. Na mit szóltok, a re- ceptet szabadalmaztatni fogom — CoVboy)

Ha már a sörrel volt szó, ajánlom figyelmedbe a következő reklámot:

COMMODORE! — VILÁGOS

64-es éjjárat!

Amíg a készlet tart!

A finom íze mellé még

Plus C-vitamin!

Plus 4 Asványi só!

Forgalmazza a sörre-ware Kft.

Terjeszti: Covboy és az iszákosok.

(Nem fogod elhinni! A Commodore Vilá- gos ötlete már bennem is felmerült, biz- tos nagyobb sikere lenne, mint más vilá- gosoknak. Annyit megalgok: 1,75-öt meg is tréfáltam egyszer, ugyenis egy ótalem kreált C= Világos címkét ragasztottam az eredeti címké helyére, és bedumáltam, hogy kint vettem a közérben. Volt ém nagy futás, aztán megegy, de akkor mér én futottam a falém hajtott üveg elől — CoVboy)

Na, hogy tetszik?! Nem tudtam megállni, hogy ne osszam meg veled! (Ha az íze is érde- kel, akkor majd postázom... feltéve, ha vála- szolsz a levelemre, vagy esetleg még a postába is beleteszed... Ez most egy piszkos zsarolás! Hihh...)

Apropó! Szuper jó Slet az 5 vagy több oldalas posta (Ezt honnan tudtad előra? — CoVboy). Engedjétek szoboz jutni a nem- nitrális levélírókat is (pl. Tel - Covboy) (Na ugye, megmondtam — CoVboy). Eldöntöttem a hangkártya-csatát. (Mivel C-64-emben nem csatlakoztatható egyik sem, hát nem veszek!)

Tudod mi van akkor, ha a HQ-n este 11 óra 35 perc 43 másodperc kialszik a villany? (Sőtét!) (Tudod napközben is az van, ha én ott vagyok — CoVboy)

Apropó 2! Majd ha jó kedvemben találom magam, akkor írok 1 levelet ami még haneu frum elite boys... levelénél is gább lesz! (Az a nap lesz halálom napja... — Covboy) (Meg s Tiedé is — CoVboy). Hancunak már megy 1 hasonló endaverű izé... Kaliberű levél úgybogy akár együtt is menekülhetek!

Nagy Szaboleznak a kis 1000 mesternek üze- nem, hogy a gameboy belsejében van egy eso- mó kútyu meg bigyó amit thyen hogyishívjákok kötnék össze, és még kell hozzá egypár izé is, mert anélkül nem log üzemelni ez a sz****ság. Ha hármtyen papír is jó, akkor lával gyere, meri éppen most lomalanitok... Szabó Péternek a győri elfekvőbe üzenem:

...magad a Plus-4-cddel együtt, és ne szidd kedvenc felelőtlen szerkesztőmet te..., mert velem gyűlik meg a bajod! (Ez a beszéd! — Covboy)

(Már elnézést, de nem találom a hirdetés!

díj fizetéseéi igazoló caekket, vagy an- nak másolatát — CoVboy)
Még nincs vége, de ami most következik, annak külön oldal jár!

NEWSPAPER QUEST 2!!!

Dráma legalább 2 felvonásban
Szereplők: én (a legfontosabbal kezdjük!)

Tanárok

Újságosok

Postás

Postai alkalmazott + valaki más

haverok

1. szín:

Cegléd Gimi udvar

En: — Kíváncsiság mardosa lelkemet!

1. haver: — Ó mondd, miért!

En: — Vajh...

2. haver: — Vajb?

En: — Vajh megjelent-e már a Cow?

1. haver: — Reggel az újságosnéni uicáján

heveny mérgezés tünetjeit láttam.

En: — Eszerint hát megjelent.

2. haver: — Jertek, rézzük meg!

(Elmennek az újságoshoz)

En: — Fogadja hódolatom ő újságosok gyón- gye!

Újságos: — Mit akarsz köcsög? Na bakd ki, mer' hosszú még a sor!

En: — Mély tisztelettel csak azt szeretném megkérdeni, hogy rendelkezik-e Cov-val, s ha igen, úgy adna-e belőle csekély anyagi ellenszolgáltatásért?

Újságos: — Cov? Ammeg mi?!

Kórus (felhórdul): — Nem tudja, mi a Cow!

Oh szörnyűség!

En: — A Commodore Világra gondoltam!

Újságos: — Na b**** meg akkó mér' nem azt mondd! Itt van, nesze! 99 péz, de neked száz!

En: — Tessék, és köszönöm mély tisztelettel...

Újságos: — Na, kopj má' le a **csába

En: — Még egyszer köszönöm és isten önnel.

(Bábra el)

2. szín

Postafáda mellett a lépcsőházban

A postás jó.

En: — Oh kedves postásom, hozza-e nékem a levelet?

Postás: — Ja! Valami Com-ware nevű urge tr- ta.

En: — Végtelenül boldoggá tenne, ha nem dobná be a postafádaiba, hanem ideadná nékem.

Postás: — Asztán mér?

En: — Talán azért, mert ellenkező esetben kénytelen lennék togorvosát egy kis külön- munkához juttatni!

Postás: — Ja, az más! Azé nem kell pattogni! Tessék! Boldogulj vele ha tudsz!

En: — Végtelenül hálás vagyok ezen tettéért! (Élvezzi a borltékot)

(Kibontja a borltékot, közben postás jobbra el)

En: — Óh, egy csekk, melyet belizeve tégebbi Cov-okat kapok. Minő boldogság!

(Örömtől repesve jobbra el.)

2. Felvonás

1 hónappal később

1. szín

Posta egyik ablak felig alvó alkalmazott.

En: — Lekötelezne, ha ellátna egy rózsaszínű postautalvánnyal, ugyanis az itt látható egy borltékban megrongálódott!

Alkalmazott: — Tessék, adok kettőt, mer' úgyis elb****od!

En: — Köszönöm, bálára kotelez.

(Küldti a csekket, majd visszamegy az ablakhoz.)

En: — Ín a csekk, melynek befizetése után 532 forinttal leszek szegényebb (500 forint felett nem kell 50 forint postaköltséget fi- zetni!)

Alkalmazott: — Na, most rá****tál l****- kám! 40 Ft kezelési (feladási) alkassztási költség! Na ide veled!

En: — Óh jaj ez rettenet! Szerencsére 600 Ft van nálam. Tessék.

Alkalmazott: — Na vidd má' nesze!

En: — Köszönöm. Hát ezt is elintéztém

(Boldogan el)

2. szín Reggel úiban a gimi felé

Az újságosbódé mellett
 Én: — De csútt! Mi ez a zaj?
 Újságos: — A k... életbe meggyűnt ez a sz...!
 Én: — Ugyan miről beszélhet most? (Odamegy a bódéhoz)
 Én: — Mire véljem ezen kijelentését?
 Újságos: — Itt ez a CoV vagy mi a sz...? Valami bádöglovag van az elején meg egy gebe
 Én: — Oh, bár kaphatnék belőle egy példányt!
 Újságos: — Na jó, nesze! 100 Ft az ára!
 Hát lássuk a postát!
 1. haver: — Ne talán a szemedet villám kápráztatta el, hogy nem látni? Becsengetés hamarosan eljőve!
 Én: — Akkor hát szedjük lábainkat! (Gimi felé szelvé el)
 3. szln
 Magyarterem első órá
 CoV olvasása közben
 Magyaritanár: — Hová merült el szép szemed világa?
 Én: — Oh, semmi, semmi, csupán megzavarodtam.
 Magyaritanár: — Láttam, hogy olvasol valamit!
 (Odamegy)
 Magyaritanár: — Mi ez? CoV? Add ide! Őrán nem olvasunk!
 Én: — Jaj, ne! Csak ezt ne! Inkább ellenőrzöm vajon igazságot maradjékává, de ezt ne!
 Magyaritanár: (Élveszi) — Így hát!
 Én: (Reményvesztve) — Életem immár értelmét veszítette, nincs már dolgom e világon!
 (Holtan összerezeg)
 (A magyaritanár rémülten nézi)
 Magyaritanár: — Jaj mi lettem én! Megfosszva őt élete értelmétől a halálba kergettem!
 (Kiugrik a nyitott ablakon)
 Kórus: — Így lett hát vége eme történetnek, meghalt a hős kit CoV-jától losztott meg a galád világ!
 CoVboy: — Má megint valaki, aki Robert Redford-nak képzeli magát...
 (Függöny)

Na hogy tetszett legújabb költeményem?
 Nekem nagyon. Nehol a levélben beteltem lehetőséges válaszaidat (használd fel!) (Maga-mat? Soha! CoVboy).
 Ha jól bánsz a telenekkel, akkor sört is küldök (Akkor mire vársz még? CoVboy)!
 Lassan befejezem (de miért ilyen lassan! — CoVboy) a levelem, mert ellogy a paper és hancu mesternek sem írható pl. üz We papírra.
 Na good bye! I Was DOMO.
 Alias DOMONICS RÓBERT
 From Cegléd
 Ut: Mint a kézírásomból. Ugye milyen jó, hogy nyomtatott betűvel írtam?! (A legjobban az lett volna, ha egyáltalán nem írtál volna! — CoVboy) (Bennad egy lángász vosszt el — CoVboy).
 Mindez történt 1993. május 3-án.
 YIKKSSSS!
 CoVboy: Lavaledból arra a következtetést kellett levonnom, hogy Te erősen HANCU maestro nyomdokaliba kívántál volna lápegelni, az ő marhaságait perszo nehéz túlzás-nyalni. Hogy mégis miért nem hajlíttottam a lavaledet nagy lóvban a cooka felé annak az az oka, hogy itt ott augelthál némi értelmet is a sorok között, ez a no-volla szerűség pedig nem is sikerült olyan rosszul, kár hogy azeket a sorokat már nem a suliban, hanem a nyári szünetben olvasod, pedig úgy magnáztem volna a magyaritanárod oráját, amikor magára ismert volna az előbbi sorok valamelyikében. Most gondold ol, mekkora élménytől fosztottad meg szogánykét, ámbár még szeptemberben bepótolható. Hiedelmi pályafutásodhoz meg egy nagy ka-lappal.

Mega-letter 1993/x&%#4skrrcs

Hi, CoVboy!
 Miért van az, hogy én legalább 2 nappal később kapom meg a CoV-ot, mint a Nagy Zoli? (Talán azért, mert akik nálam valaha rossz-

ponto(k)ai szoroztek, azok pontonként 1 nappal később kapják meg az újságot. Nincs nagyobb kínzó, mint az új CoV visszatartása — CoVboy) Amúgy a decemberi duplaxám és az új évfolyam első száma között mit csináltak januárban? (Januárban éppen az új évfolyam első számát csináltak — CoVboy) Mert én pl. nagyon unatkozok, mivel nincs CoV. Ez eddig 1 db kérdés. Most csak azért megkérdezem, hogy lesz-e új logo. Már csak azért is, mert mire erre töled választ kapsok, addigra már rég megintudom. Mert kb. (max) 2 nap múlva jön a CoV.
 A 31. Ha esetleg nem lebruál lenne, hanem mondjuk június, akkor az egész mondjuk vonatkozik a CoV 35-re.
 (Barátom, neked lottóznál kéno — CoVboy) Más, CoV'93 fivkonyv nem lehetne pl. nyáron, de még '93-ban? (Is ebben az évszázadban) (Nyáron különszám lesz. Évkönyv meg még '93-ban, most már okosabb lettél? — CoVboy)
 Vélemény a LOGO-ról (saját). Szerintem kéne valami új logo, de nem évente, hanem fél évente kéne lecserélni a logo-t. Az, hogy az új logo azt okná, hogy az újságíróknál senki nem találja meg a CoV-ot, hülyeség. A logo ugyanis tartalmazza azt a varázsigét, hogy CoV. Többé-kevésbé olvashatóan, mármin, ha nem vakok számára. Meg különben is. Aki előfizet a CoV-ot, annak semmi gondja nem lesz a logoval. Aki meg nem lereh elő és képes minden (illetve majdnem minden) hónapban egy halomszor máskálmi a suket-néma újságosokhoz, az nem komplett.
 Na ezt kíváncsítom.
 (Ha jól softom, Te előfizető vagy. Akkor meg mit fecsegsz itt ósaza-vissza, hisz most mondtad, nokod nem tókmindegy? CoVboy)
 Címlap: Remek, maradhat úgy, ahogy van, de szerintem a címlapot nem kéne teleírskálni azzal, hogy milyen játékleírások vannak a CoV-ban. És nem kéne ezen játékok lényeképeit oditakni. A tartalomjegyzéknek tehát megvan a helye (nem a címlapon). Amúgy jó a címlapkép.
 (Ezzel azért nem mindenki így van. Tokintettel arra a tényre, hogy a CoV homzaeg a szinos játéktólóktól, a tartalom ilyen szinas kiemelés az olvasók többságának oinyorte a tetszését — CoVboy)
 Beled: Nem győzőm hangsúlyozni TOBB KIS GETTO GRAFIKA KÉNI! Több CoVboy poszt (mondjuk 8 oldal) is kéne meg még több programozástechnika. Meg több olyan információ, amit a 64-es kazettáink is meg a többi 64-es is használni tudna.
 (Erről már olvashattál a bevezetőben, de egyetétünk — CoVboy)
 Ebből kéne több, és mindenképp kicsit kevesebb Aniga, PC-leírás (főleg a Monkey Island 1. hosszúságúakra gondolok), de főleg legyen kevesebb Plus/4 leírás.
 64-Plus/4 háború:
 A Plus 4-eseknek esélyük sincs.
 A 64 sokkal jobb. Ezt elemezzük:
 Grafika:
 A Plus/4 több színt ismer, de nem több (amúgy láta már valaki 64-en a 120 COL.ORS demót?)
 Zene:
 A Plus/4 egy röhögtylyg. Úgy baromi nagy nulla a 64-hez képest.
 Basic:
 Jó a Plus/4 V3.5, de ha jól tudom, nem a BASIC körül forog a világ.
 Sprite-ok:
 Nincs miről vitatkozni. +4 = semmi szofverhátiér.
 Na, ná, hogy már megint a 64 a jobb.
 Összefelve:
 A 64 sokkal jobb, mint a Plus/4.
 (Ha jól emlékszem, egyszer már lezártuk ezt a vitát. Mondd, véletlenül nem Te írtad a múltkor azt a levelet a gyórl Pluotak novában? Ha igen, elég ocsmány dolog töled így szítani a feszültséget. — CoVboy)
 Már egyelőre abbafejezem az írkálást. Annak esélye, hogy válaszolsz: nulla. (Nem is kérde-

tél semmit. — CoVboy) (Hócsak, az az automatikus beszáradási már egész jól működik, he ez így megy, a jövő hónapban tényleg elmohetek szabíro... — CoVboy)
 Persze hogy nem! (csak 2 kérdőjel van az egész levélben)
 Mivel azonban a választ hiába várom, sose érkezik meg, inkább válaszolok helyetted:
 Nem! I lehetetlen! Ez paradoxon! Inkább kosunk megállapodást. A sorsoláson az összes nyeremény + a 20 ember 700 Ft előfizetési díja nekem ítéve és nána nem lrok több levelet. Na? Jó üzlet? (Már 4 kérdőjel)
 Is még egy halom: ??????????????
 Tessék, most van mire válaszolni.
 (OK, benne vagyok, most éppen nincs egy darab nyeremény sem, úgyhogy meg tarthatjuk a sorsolást. Így az összes nyeremény a tied lehet! Ezt követően 20 db. 700,- Ft-os előfizetéstől csekkeket adj fel a bankszámlánkra, ígérem, hogy mind a 20-at visszaküldjük, ha bolartod o o zavad és többé nem zaklatasz a leveleiddel! — CoVboy)
 Date: 1993.02.16. (21:53)
 FABIAN SÁNDOR, Győr-Ménfőcsanak
 (Ezt még mindig én, azaz Fabian Sándor írtam)
 Ma ugyebár szerda van (nálunk, nálunk biztos nem, mikor ezt olvasod). Méghozzá február 15-én kezdődött lét. Is hol a CoV'93? Sehol. Na jól van, nem szarozok; Ha nem küldtek el a CoVomat azonnal, a Házati Nemzetközi Bírósághoz fordulok és beperelem mindenkit a CoV HQ-ról. Vagy megírtátok a 74,- Ft-os kárt (+ az idegrendszeremben okozott várakozás általi kárt, ami kb. 586238913582 \$) vagy életetek végéig börtönben fogllok ülni és ledolgozhatjátok az 586238913582 \$ + 74,- Ft + AFA adósságotokat. Finny! Most remélem sikerült mindenkinek halálra ijesztet.
 (Most nagyon megijedtünk! Mindemellett, hogy azóta valószínűleg megváltozott kárterítéssel kapcsolatos igényed, igen valószínűnek tartom, hogy azt som tudod, merre von Haza. — CoVboy)
 Még élnek az általam és Nagy Zoli által elküldött POKÉ-ok? Komolyra fordítva a szót. Egy, azaz 1 db CHEAT a LEGIONS OF DEATH-hoz.
 Akar valaki nagyon sok hajót? Teendő: Vegyél a játék elején 1 db hajót! Mint tudjuk játék közben is lehet hajót venni. Ha játék közben veszel hajót, nem fog a pénzed. Hátrány a játék közbeni BUY-nak nincs COPY ikonja úgyhogy egyenként kell a sok hajót megvenni.
 Egy kis PRG. TECHNIKA
 (Ezt átküldtem a megfelelő helyre! — CoVboy)

Amúgy mit szólsz CoVboy, hogy nem csak baromságokat tudok írskálni?
 (Meg is voltam lepdőve, meglopetésemben be lo nyomtem egy sört. Hogy miért nem cut-otam ki a fenti infókat a leveledből? Arra az a magyarázat, hogy úgyis sokan morognak a 64-es programozástechnika hiánya miatt, így legalább én tloztára mostem magamot, he nincs a CoV-ban 64-es prg.-techn., akkor az nom roftem múltk, ne engem ezidjatok, hát látjátok, én mindont megteszek az úgy érdekében. — CoVboy)
 Date: 1993. 02. 17.
 Time: 15:58
 A műsorvezető Fabian Sándor nemcsa vitáz és lozag volt
 GAME OVER

Ne ez azért már egy kicsit sok! Kedd: CoV sehol, na nem baj, majd talán holnap. Szerda: CoV sehol, ha nem baj, majd talán holnap. Csütörtök: CoV még mindig sehol, na me baj, most már biztos, hogy holnap jön. Péntek: És tessék, ilyenre még nem volt példa a történelemben. Erről megint ki tehet? Remélem nem ti. Ohyan még sose volt, hogy csutortuk után kaptam meg a CoV-omat. Ez most micsoda? Összeesküvés ellenem? Amúgy nem tudom mérli nektek nandom. Szerintem a szemétlá-

da, ****gyű postásait az okat mindennek. Azt még csak elviselem, ha a napilap nem minden nap 8 helyett 11-kor jön vagy 13-kor. (Bár ennek is a rohadék postások az okai). A napilapot ugyanis nem várom, mert csak a TV-műsori olvasom el belőle, lir Csanakon úgy látom, senkinek sincs időérzéke. A tabó baktér a vonat érkezése előtt min. 15 perccel letetkeri a sorompót, nehogy baleset történjen és a vonat elhaladtn után min. 15 percig lent-hagyja a sorompót úgyebár elkerülvén a balesetet! **(A vonatok milyen sűrűn járnak? Félóránként? — CoVboy).** A kocsisor baromni hosszú. Mikor aztán lenylik a sorompót, már mindenki alig várja, hogy a gázra lépessen. A sorompótól nem távol, de nem is közel elhelyezkedő kereszteződésnél a kocsisor tomeg-karambolit okoz. Én azt hiszem, tökéletes mértékben elkerültük a balesetet. Időérzéke = 0. Postásoké szintén. Veletem amúgy semmi bajom. Csak a terjesztéssel! Nem a ti bibátok, úgyhogy nem kell megsértődnöm, de a Jendőnek ezért át lehet adni. A levél már a 3. részénél van. Nem kell félni, nem megyek 10-ig se. Csak olvasd meg egyben elküldeni.

(A postal továbbítás ügye egyébként valóban egy kilamerhetetlen ügyesítő. A visszajelzések alapján az előfizetők úgy kb. 10 napos szórásosul kapják meg az egy napon felelt CoV-okat. — CoVboy) Amúgy addig nem küldöm el a levelet, amíg a CoV meg nem jön, mert még ebbe a levélbe le akarom kritizálni. (A CoV a Nagy Zolinak se jött még meg). Na mára végeztem.

Date: 1993. 02.19.
Time: 13:31

Nem gépelt el valaki azt az 1993. február 15-öt? Csak azért kérdezem, mert már 1993. február 22-e van. Szerintem most a megrendelők és előfizetők pénzén a Bahamákön röhögtek. (Majd adjátok meg az ottani címeket is!)

(Örömmel: HOTEL Commonweath, P.O.Box: N-4936, Clifton Place, Nassau, BAHAMAS. Ez nem kaosa, ezáltal tényleg nem hülyéskedünk, ez e cím valódi, ez persze más kérdés, hogy ezen a címen keresztül mikor kapjuk meg a leveleket — CoVboy)

A másik lehetőség, hogy csödbe mentetek az új kétkulcosos AFA miatt. Erről ennyit. Azért remélem ezen a héten jön a CoV.

(Csödbe hál'istennek nem mentünk, de ne klabáld el ezt a kétkulcosos AFA-dolgát, lehet, hogy amikor ezeket a sorokat olvasod, már 10 % lett abból a 6-ból. — CoVboy)

Következő: QUESTION: Lehetőséges-e az, hogy a CoV 31 1993. 02. 23-án nem jött még meg. Az előfizetési csekk fénymásolatát nem küldöm el. A nevem (Fábián Sándor) ugyanis bent van a nyilvántartásban. Úgyhogy ellenőrizni lehet. Ha nem jön a CoV a héten, akkor mégis leszek.

Date: 1993. 02. 22 — 1993. 02. 23.
Time: 15:46

(Nyugalom, ez nem lesz megalevél!)

Hát megírtam. Megjött a CoV 31. Az előző 3 levélben leírtak egy részét visszafizvni. A PRG. TECHNIKÁT azért nem. A CoV előnyére változtattam, a LOGO jobb, mint a régi. Meg az egész külső. Azt viszont sajnálom, hogy a PRG. TECH és az elsősegély sebot. Mi az, hogy nincs rá hely? Hát ezt egyszerű lett volna megoldani. Egy leírás kiliagyva és máris van hely. Egyszerű? Nem? Hát ez a 6. oldal CoVboyPosta egy megalevél, sőt 2 is. Magához tért a 1.75. Csak az a kár, hogy a következő CoV-ban már nem lesz 6 oldal a CoVboy Posta. Örömmel ballom, hogy Kis Getto kieszert. Remélem most lesz egy halom Kis Getto rajz.

(Na, van öröm leírni? — CoVboy)

Dömök Szabolcsnak üzenem, hogy ha nem humbug!!!, akkor küldheti a pénz, amúgy meg furcsa módon akar borítékot beszerezni. Benkő Csabának pedig a következőt üzenem: Naná, hogy a SCREEN-O-ADDER nem jó színes képhez. Ajánlom figyelmébe a PRG. Techn. rovatba küldött ART STUDIO V1.2.B-hez működő átalakító prg.-ot.

(Halled Csebi? Lapozhatasz vissza — CoVboy)

Kicsit hosszú lett HANCU levele. Most nem tudom, miért kell ugrálni 11 levél miatt. És mi az, hogy kitartás, vagy kitartó vagy mittudoménlucyicsoda. Én kb. az 1992-es évben kb. 3-szor annyit, azaz 30, na ez azért túlzás, de ha a 204 oldalas Fábán&Nagy közös meghypergigasuperextra levelet is odaszámoljuk, akkor ez telemes mennyiség. Hivonta kb. 3 oldal az ősz egy év 36 oldal + 204, az 240 oldal. Hónapokra szétosztva 20 oldal, ami legálább havi 5, azaz évi 60 levélnek felel meg. Na mégse túlzás a 3-szor annyit. És akkor még egy halom POKI-t meg PRG. TECHNIKÁT is küldtem meg sőt is. Lehet, hogy 1993 nyarán is megleplek egy big megalevéllel! **(Jóhet, most ugyanis üres lett a doboz, garantiátlan nem kapaz rá 2 évig választ! — CoVboy).** Már most mondom, mert jobb, ha felkészülsz. Az autogramam még egyszer sokat fog érni, (már most is):
Date: 1993. 02.24.
Time: 20:12
Fábián Sándor

A levél 3-ban ígértém egy basic karakterszerkesztő segédprogramszerszert. Am legyen!

(OK! Csak ne m, akit érdekel, megint válaszalapozhat — CoVboy)

Mára végeztem, még lesz egy rész.

Date: 1993. 02.25.

Time: 21:56

Fábián Sándor

En (Fábián Sándor)

Zolika ... Sanyi ... Bali

Ebben a levélben most Bacsoni András meséit lesznek:

Esti Mese # one

(A Bacsoniról tudni kell, hogy 576-os, és hogy Meg hogy mindenkinek mindent be akar mesélni.)

Time: 6 éve (1. mese)

B.A.: — Te, idefigyél! Sanyi, kilőttem ám egy úrszondát a Vénuszra!

S.: — Jé, tényleg? Hogyan?

B.A.: — Ugy, hogy kb. 11-kor, mikor anyu aludt, én kimásztam az ablakon, és lementem az udvarra. Rászereltem egy fényképezőgépet. Aztán kilőttem. Vót távirányító is. A 128 monitorán látni lehetett a képeket.

S.: — Nahát!!!???

AFTER ONE DAY

S.: — Te, Hello Bacsoni. Hogy állsz az úrszondával?

B.A.: — Három nap múlva visszajött. Meg vótak fényképek.

Tale Nr.02.

(No comment)

B.A.: — Hello, Zoli! Tegnap egész nap MICROPROSE SOCCER-tam, azám tök jól meg tudtam csinálni, hogy szögletből berúgjam a gólt.

Z.: — Jas, hát az tök szörnyű! Én is úgy szoktam, hogy odapasszoló annak, aki ott áll, aztán berúgom!

B.A.: — De nem úgy, hanem úgy, hogy egy szerre érintés nélkül becsavarom!

Z.: — (Nem szóltam semmit, itadd higgye, hogy beszéltem)

(Kb. 2 hónapja, Nagy Zolival)

Tale Nr.03. (Mitán be akarta szívatni velem, rá 2 nappal.)

B.A.: Szasz!

Pongrácz B.: (Mondta, hogy megkérdezi, hogy be-e lehet lőni szögletből a gólt.) Figyzz, Bacó! Be lehet lőni a M.S.-be szögletből a gólt!

B.A.: — Hogyan lehetne? Mondta neked a N. Zoli, hogy be tudja lőni?

No comment Nr.2.

Tale Nr.04.

Helyszín: P. Balick házában, előszobában.

Jelenlévők: P.B., B.A., P.B. anyuica

Történet:

P.B. le akarta cserélni a 16-osát 64-re.

B.A.: Nekem 128-ani van, meg van hozzá kertridzs.

P.B. anyja: Mijaz kertridzs?

B.A.: Én csináltam, apukám vette hozzá a tokot, én meg forrasztottam.

He-he!

P.B.: (Szégyenli a poláját, hogy ilyen butye barátai vannak!)

No comment 3.

Tale Nr.05. (Kb. 3 éve)

B.A.: Nekem van ám olyan lézerpisztolyom, hogy a Test Drive-ban a kamionokat ki tudom löni.

P.S.: Hol van, mut!

B.A.: Most nem tudom, mert az unikatesóm-nál maradt.

No comment 4.

Tale Nr.06. (Kb. egy hónappal ezelőtt)

B.A.: Te, Zoli! Képzeld, tegnap a 'Test Drive'-be megfordultam az óton szerpentinén!

N.Z.: (Hú, de! Én ére is kíváncsi lennék. Ék-kora barmot)

No comment 5.

Date: 1993. 02.26

Time: 18:04

Fábián Sándor

Nagy Zoltán

Zolika ... Sanyi ... Bali

Folytatódna Bacsoni meséi:

Tale Nr.07.

Hely: Suli után (ez idő volt), Nagy Zoli, Pongrácz hazaléle Bacsonival

B.A.: Tudjátok mi az a SQR?

N.Z.: Négyzetgyök. Miért? Nem tudod?

B.A.: Nem én nem tudtam, hanem a tanár!

N.Z.: Miért, tudod mi az a négyzetgyök?

B.A.: Hát az olyan, hogy négyzetre is lehet emelni, meg gyököt is lehet vonni.

AFTER ONE DAY

N.Z.: Sanyi, a tanár tudta az SQR-t?

P.S.: persze, hogy tudta, csak a Bacsoni keveri a szart megint.

No comment 6.

Tale Nr.08. (néhány hónappal)

B.A.: Képzeld el! Tegnap édesanyámat hozott nekem a munkahelyéről (additanácsadó és könyvelői Kft.) nitroglicerint, hogy kísérletezzek vele.

P.B.: (Érdeklődő arcot) Tényleg? És a házatok még egybe van?

B.A.: Egybe. Kiprobáttam, mi van, ha lecsupentem a padlóra. Nagyon puffant. Lett egy kis mélyedés. Aztán gyorsan bebetonoztam. (Assz leggya mijaza beton) Aztán ráhúztam a szőnyeget.

No comment 7.

Most nem jut eszembe több. Ja mégis!

B.A.: Tegnap este megfigyeltem az HFO-kat az ablakomból. Vannak nagy ablakaink.

A Bacsoni ablakán ki sem lehet látni. Belejézésul:

VÉGE

folyt. kov.

Itt közlöm a NEVERENDING STORY gépi kódú listáját:

1000 JMP \$1000

Hjyanez HASIC-ben:

10 GOTO 10

Most bazi nagy autogramok jönnek:

(Itt bazi nagy autogramok következtek — CoVboy)

Date: 1993. 02.26.

Time: 18:57

PLACE: IN NAGY ZOLIS ROOM

Mint mondtam, nem lesz megalevél. Úgyhogy ezek már az utolsó sorok. Remélem a Bacsoni féle Esti Mese tetszett. Amúgy nem bütyéskedünk, ez a Bacsoni tényleg ekkora okor. Amúgy meg beharangozom a következőt: Ézentül a Nagy Zoli meg én vagyunk a VCC. Azaz a Very Clever Guys. Ma délután meg tegnap is pl. demot. boncoltunk vagy boncoltam. Nem ismered a BUBBLE IN ILC-t? Meg a FREE GRAPHIX-t, meg a NOTE WRITER-t? **(Miért, ha nem ismerem, akkor mi fog történni? CoVboy)** Mindenképpen válaszolj!

FABIÁN SÁNDOR, Győr-Ménfőcsanak

Ez volt a legbusszabb levelem a 204 oldalas Giga! nem beszámítva.

Date: 1993. 02.26.

Time: 20:25

Kövec (LETTEROVER) THE LETTER FROM VCC (nem W-vel!!!)

Fábián Sándor

Szasz CoVboy!

CoVboy: A negyi nekifutott borogelést

győrtani, amikor vágatom leveled elvé-
sásával. Mát hogy valami nincs randben
nálad az már biztos, de csipam az ilyen
tagokat, akik jól alhúyáskodnak, miköz-
ben alibütnek az infó között námi hasz-
nos szakmai anyagot is. Ebben közös a
hangnámunk, és azért is véiaztottam le-
veleteket a mosteni Postóba. Mondjuk az
esetl masa ennyire azért nem tetszett, de
legalább elkottam valami képet arról a
B.A. navű úrtemberről. Fal is lram a nota-
szomba, mert bentsa e csórómet. Ja,
még egy dolog. A Gomas Cantarasak
Üzenik, hogy egy dereb kazattát sam kap-
tek földel, vagyis nagyon Janó-szagú a
dolog. Így azian nehazen tudják falvenni
az áltaiad kért stuffokat.

Kisokos

Gyerekek!
Van egy szuper ötletem! Nem gondolkodtatok
azon, hogy milyen kevés szabad hely van egy
kb. 1 MB-ra formázott lemezen? Mert én
igen! És milyen drága? Kb. 1 DM! Az ötletem
a következő: Használjunk videokazettát adar-
tárolásra! Egy kis meggyőző számítás: ve-
gyünk egy 240 perces videokazettát. Ez 14.400
sec. Így sec. képhez a film 24 állóképer hasz-
nál. Izen a kazettán tehát 14.400 x 24 =
345.600 képinformáció van. Így kép informá-
ciótartalmát úgy 100 KB-nak veheljük, vagyis
az emített kazettán 34.560.000 KB, azaz
34.560 MB információ van. Ez megfelel
ugyanannyi lemeznek! E mellett még a CD le-
mez is nevétséges tárolókapacitású! Mindez
10 db. 3.5" lemez árérté! Gyakorlati megvaló-
sítása sem utközhet akadályba. Könyörgök,
csináljuk meg!
KALMÁN PÉTER Ieltalálól, Szolnok
CoVboy: Ugy látom egy újebb Einsteinnel
állunk számolól szambe. Javaslom, hogy
az ötlettel menj ba a Tefalmányi Hivatal-
ba. Biztos fogaz kapni egy kis cukorkát,
amíg kihívják azokat a fehér ruhás bácsi-
kat. Az ötlet egyébként első hallásra ma-
gével ragadó, ám ha belegondolunk, a
magvalóshás a „Mase a ?Load Error-ról”
c. történet folytatását jelentené...

Forgószinpad

CoVboy: Ehalátkad Halasi

Helló CoVboy!

Légy oly szives értesíts, hol tartják meg (ha
egyéltalan megtartják az idel számítógépes
karácsonyt. Keszthely, 1992.X.22.

PENZER GYULA, Keszthely

CoVboy: Egy nagytekerítésnek mindig
megvannek a gyange pontjai. Pl. alókarút-
nak muzailla ártákú levelek is. Nos, ked-
ves nagyrabcsaült laváliról. Elnőzéaadat
kell kőnem, hogy leveledre csak kisebb
késással tudok véleszolni, de tudod a sok
munka. Nos, kérdőseddel kapcsolotben el
kell mondjam, hogy gőzöm sincs, az idel
elatt mtt értesz, hiszen már 1993 júniusát
írjuk. Kértek, hogy legközelebb időben
add fal a leveledet, és ezt is lrd meg, me-
lyik évre gondolsz. Előra is köszöl

Ili CoVboy!

Ugy néz ki, hogy januárra össze tudunk szedni
az ocsémme 50 ezer forintot (Ti is szőlva-
dóket mostok e Blahén? CoVboy). Ez
ugye Amiga 500-ra elég, de PC-re? Ezért úgy
gondoltam jobb részletben veszem meg a
PC-t. A másik dolog: tudsz valahol olyan he-
lyet, ahol Spectrum ROM-ot lehet kapni?

BAYER SZABOLCS, Pécsvárad

CoVboy: Hogy érteed azt, hogy több rész-
latben? 1 gépet több részletben fizetve,
vagy a gépet darabonként magvéva? Ez
nem mindegy. Mindenesetre véleményem
szerint jobben jár az, he mindjárt a végie-
ges konfigurációt vaszad meg, minthe ál-
lendőan bőviteni, csarálgetni akérod ban-
na a dolgokat. Spectrum ROM egyébként
nálunk is van vagy három, itt a fiók má-
lyen ROM-okban havarnak a magfáradt
masinák. Maliaslag abszoluts nam tudom,
hol árulnak még hozzá valamit.

Cső Nyuny!

Figyusz, azt regélik, olyan jól megy neked a
HQ-n, hogy fényűző életet élsz! Adj má' taná-
csot, ezt hogy lehet elérni?

TOMPA KAROLY, Budapest

CoVboy: Erra nagyon agyazarú a recept.
Menj at egy KERAVILL-ba, és vágy egy
alamos zseblámpát. Ezt már maguszha-
tód uszkve 200-300 forintból. Vérd meg
az asitát, majd amikor basótétadett, állj ki
az út közapéro, tartad magad alá a zseb-
lámpát, és kapcsold be. Ekkor annak
rendja módje szarint egy fényyaláb indúl
el maged előtt úgy közal a tényeabasság-
gel. Most kezdj el futni, de igyekazz, mert
a fényyaláb eleja mér isten tudja hol jár.
A fényűzésra az a legegyszarűbb recept,
és — mint emlittam — vlezonylag ol-
ceón meg lehet üezni!

Helló CoVboy!

A sok ökörség mellett néha igazán beszélhet-
nél magadról is, monfjuk pl. arról, hogy mi a
kedvenc városod, meg ilyesmit.

KRISTYAN HAINALKÁ, Debrecen

CoVboy: A női namot az a havi CoVboy
Postában agyatlan lavál kápvialta, azért
pofatlanság latt volna kihégynom. Kedves
Hejnl! Leveled egyéb részleteira ezomé-
lyasan fogok válaszolni, nam kívánom ki-
taregetni a szannyast. Ez e kérdéssad vi-
szont fényleg maglepett. Ilyen világjáró
csavargó, mint én, vajon hol árzi igazán
jól megét. Nos, ez én kadvenc vérosom e
lak-vároa. A lekváros Tirana neve volt
még a török hódoltság előtt, mivel a tör-
rókmáz és a lakvér ez ekkori raggaik
mindennepoe kelléke voh. Róle nevezték
el a pénzüket is: LEK. Tirana agyábként
TIR-Annéből kápvialt szó, akl hólgj letére
kemlonos volt, és az albán hatérórizati
ezarvakat a legtöbbázó tudta kijátazani,
hogy bejussan lakvárosba. Annus padig
CoVboyné (volt), rajta koreasztól szeret-
tam mag lakvárost.

Hali CoVboy!

Miért nincsenek benne mindig a CoV-ban a
levelezőlappok? (Boocs, de sz** a billennyű-
zerem)

GARAI MIHÁLY, Szeged

CoVboy: A levelező leppok most nagyon
al vannak foglaltva a lavalezó észtekkel,
lityánokkal, meg lattekkal.

Azt mondják Ózon-lyukas a föld. Ezért mi nyáron így fogunk napozni. Jó nyaralást mindenkinek!



PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az elmúlt havi rajtvény szövege nyomdahlba miatt tévesen jelent meg. Ezért azúttal két rajtvényt adunk fel. Az első rajtvény a múltkorai azámunk (CoV 34) rajtvényének képeivel kapcsolatos. A 4 Origin játékról készült képből 3 az ULTIMA sorozat 1-1 réazéről készült, a 4. a kakukktójás. A második rajtvényünk itt lejjebb látható, és ezúttal a sportjátékok kedvelőinek lehet szerencsájuk. Felsorolunk 5 játékevet, abból 4 szerepel a képeken. Az 5. játék a kakukktójás. A játékok: Microprose Soccer, Gary Linekar's Hot Shots, Fighting Soccer, World Cup Soccer, Gazza's Super Soccer. Azok között, akik mér az egyik kakukktójás játékevet eltalálják, azok között 10 nyertsanak 1-1 doboz mágneslemezt sorsolunk ki. Akik mindkét játékevet eltalálják, azok között pluszban egy Walkman is kisorsolásra kerül. Beküldési határidő: 1993. július 26. A levelezőlapra azt is kérjük feltüntetni, hogy milyen gépre küldjük a lemezeket, ha nyárnének...



Az 1991. és 1992. Évkönyv egyidejű megrendelése esetén
100,- Ft kedvezmény!

...még
kapható!

Ára: 398,- Ft

Csak úgy ömlesztve, hogy mire számíthattok:

A nagyok, mert mi 1991-ben is szöszetyárok voltunk: SUPREMACY / SEVEN CITIES OF GOLD / BLUE ANGELS / 688 ATTACK SUB / HERO'S QUEST; A kicsik (mert mi hagyjuk az olvasókat is azóhoz jutni): 4x4 OFF ROAD RACING / A-10 TANK KILLER / ANDY CAPP / ANNALS OF ROME / BARBARIAN 3 / BARO'S TALE III. / BEVERLY HILLS COP / BLINKY'S SCARY SCHOOL / BUCCANEER / CAPTAIN BLOOD / CAPTURED / CARMEN SANDIEGO / CHAMBERS OF SHAOLIN / DIE HARD / DRACONUS / DRAGON WARS / FLINTSTONES / GORDIAN TOMB / HEAVY METAL / LITTLE PUFF IN ORAGONLAND / MOTOR MASSACRE / NAUTILUS / OPERATION HORMUZ / PARADROID / PARALLAX / PHM PEGASUS / PROJECT FIRESTART / REO LEO / REO

STORM RISING / ROY OF THE ROVERS / SPEEDBALL / SPLIT PERSONALITIES / STREET CAR / STUNT CAR RACER / THUNDERCHOPPER / TOMAHAWK / UNINVITED; PLUS/4 SAROK: A ninja küldetése / Álom édes álom / Csavargás a gombák birodalmában / Kincsvadász / Pumpkin / Elite / Locomotion 2. / Molecule Man / Rallies / Sword of Destiny / Dell Compacker / Graphics Designer / H.C.S. Pecker / Micro Vocals-, Rhythm-, Bass-, Tuned-, Latin / Programozási ötletek; ELSŐSEGÉLY: kb. 10 oldal C64-re, Amigára és Plus/4-re, teli POKE-kal, CHEAT-tel és egyéb tippekkel; PROGRAMOZÁSTECHNIKA: Rasztercsikok (C64) / Freezer védelem (C64) / Egér-joystick lekérdezőse (Amiga) / Sprite-ok (Amiga); BÜVÖS CARTRIDGE: Final Cartridge III. (C64); FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK: GRAPHIC ADVENTURE CREATOR (C64) / PERFORMANCE FORTH (C64) / Kudl 64. (C64) / Gamebasic (C64) / Hires-Master (C64) / NOISE TRACKER/PRO-TRACKER (Amiga).



ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1141. Budapest, Álmos vezér útja 17.,
Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

ELKÖLTÖZÜNK!

Az ACOMP Számítástechnikai Kft. címe
1993. június folyamán változik! Új címünk:
1135 Budapest, XIII. Szent László út 74/A. Tel.: 149-6165

Commodore Amiga 500	29.500,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	31.900,- Ft
Commodore Amiga 600	31.900,- Ft
Commodore Amiga 600 / 40 MB HD	53.600,- Ft
Commodore Amiga 1200	54.900,- Ft
Commodore Amiga 1200 / 40 MB HD	74.900,- Ft
Commodore Amiga 1200 / 80 MB HD	87.900,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/120MB + 4MB RAM modul	269.000,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	29.000,- Ft
Commodore C-64/II	3.500,- Ft
Commodore C-64 + joystick + játék	8.890,- Ft
Commodore C-128D	9.390,- Ft
Commodore 1541/II Floppy	24.990,- Ft
Commodore 1802 monitor	10.990,- Ft
Commodore Datassette	24.990,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	1.750,- Ft
Commodore 1084S stereo-color monitor	19.800,- Ft
Commodore 1085S stereo-color monitor	28.900,- Ft
Commodore 1842 Multisync monitor	27.900,- Ft
512 Kb óras memóriabővítő	51.900,- Ft
2.0 Mb óras memóriabővítő	3.200,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	9.000,- Ft
1.0 Mb-os óras chip bővítő Amiga 600-ba	5.500,- Ft
1 Mb / 4 Mb Fast bővítő Amiga 1200-ba	5.900,- Ft
Duickshot II Plus joystick	777,- Ft
Quickshot DS - 123 analóg joystick	640,- Ft
The Bug mikrokepcsolás profi joystick	940,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	2.990,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	450,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez	680,- Ft
NoName 5.25" DS/HD lemez	190,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	360,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	890,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	1.550,- Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	700,- Ft
Fuji 5.25" MD 2HD lemez	360,- Ft
Profex 3.5" DS/DD lemez (11 db/form.)	690,- Ft
Profex 3.5" DS/HD lemez (11 db/form.)	760,- Ft
Amiga Action Replay Mk.III. + könyv	1.090,- Ft
4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	9.990,- Ft
C-64 / C-128 Mouse	1.890,- Ft
Swiftly Amiga/Atari Mouse 3 gombos	2.500,- Ft

C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
C64 Action Replay Mk.VI. + kézikönyv	5.900,- Ft
NORIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	390,- Ft
NORIS DB-100 5.25" lemeztartó (100 db-os)	390,- Ft
Noris üveg 14" monitorfilter	1.990,- Ft
Noris háfés 14" monitorfilter	590,- Ft
Mouse pad	200,- Ft
Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	18.900,- Ft
Soundblaster 16 (16 bites) hangkártya	26.900,- Ft
Rocken Genlock for Amiga	9.990,- Ft
Rockay Adv.Vidao Keying for Amiga	24.900,- Ft
Roctac-332 Amiga slim külső drive	9.490,- Ft
Roctec-382 Ivory antivírus Amiga drive	9.990,- Ft
Roctec-382 Black antivírus Amiga drive	9.990,- Ft
Roctec-362 Amiga belső drive	8.500,- Ft
Rochar HD kontroller A500/A500 +	17.900,- Ft
+ 80 MB Hard Disk	42.900,- Ft
+ 1 MB Simm RAM	4.990,- Ft
Midi Amiga Interface	2.990,- Ft
Hendy-scanner + Interface Amigához	13.900,- Ft
Boot Selector Amigához	1.490,- Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6.900,- Ft
Trackball Amigához	3.590,- Ft
Amiga Magazin (nemet) újság	450,- Ft
Power Play (nemet) újság	450,- Ft

Viszonteladóknak óriási árkedvezmény!
Araink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák!
Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig.
Videki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!